SUPER GAME POWER

SEGA • NINTENDO

NOVA CULTURAL DEZEMBRO 94 - Nº 9 - R$ 4,00

PUNCH OUT: PANCADA E BAIXARIA

GANHE SUPERGP SP O SEU GUIA

SAMURAI SHODOWN
PARA MEGA E 3DO

32X CHEGA ARRASANDO: VIRTUA RACING DELUXE, DOOM, COSMIC CARNAGE

SNES PEGA FOGO COM DRAGON BALL Z E SHAQ FU

POWERED GEAR E RING OF DESTRUCTION: SANGUE NO ARCADE

DOOM: MUITA EMOÇÃO E VIOLÊNCIA NO SEU PC

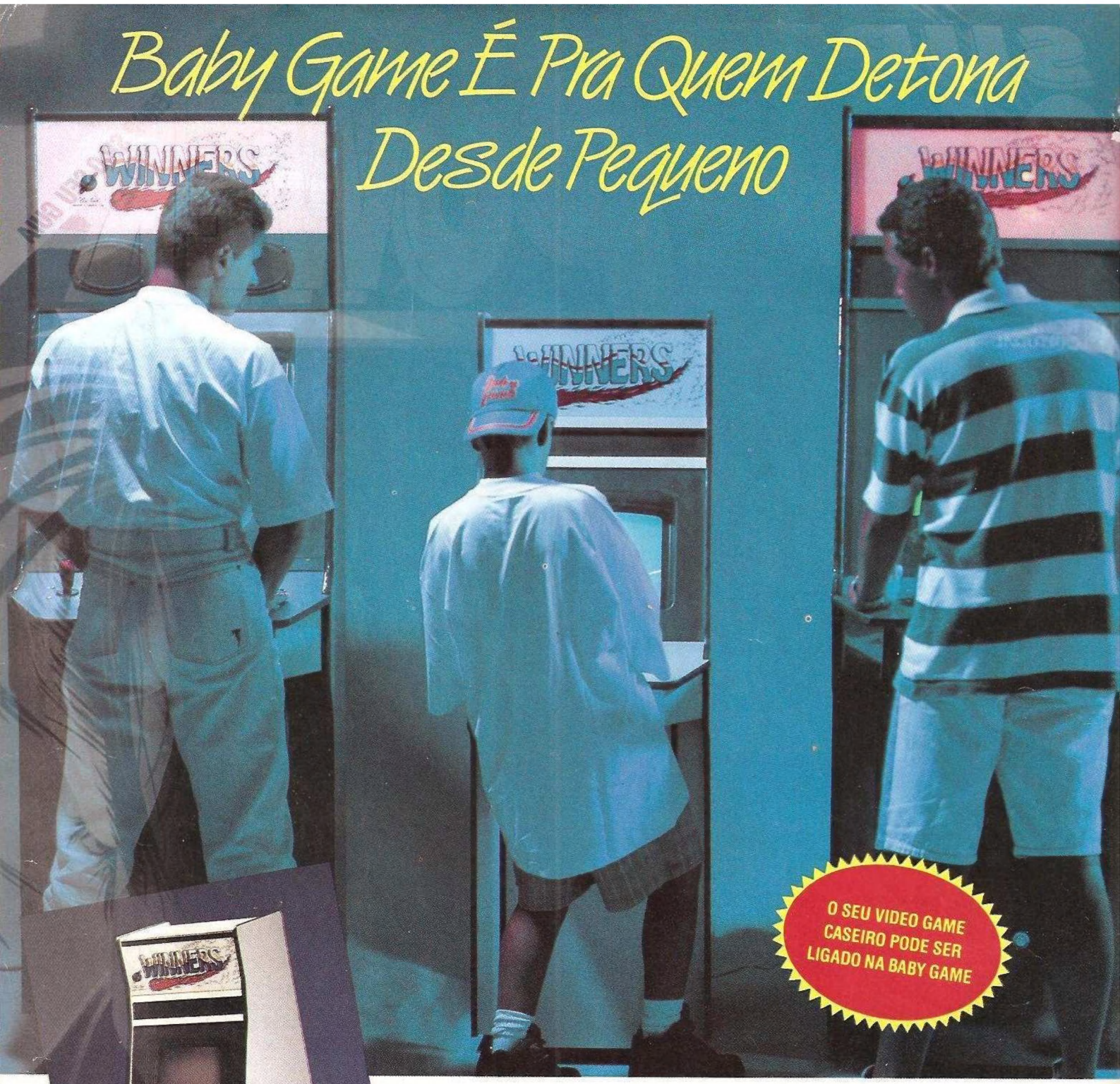
FINAL FANTASY III: MOSTRAMOS TUDO
12 PÁGINAS! 168 FOTOS!

GAMEPRO DIRETO DOS USA

9 770104 611006 00009

SUPERCONCURSO
MANDE O CUPOM E CONCORRA À TV 29", VÍDEO CASSETES E MUITOS PRÊMIOS!

Baby Game É Pra Quem Detona Desde Pequeno



O SEU VIDEO GAME CASEIRO PODE SER LIGADO NA BABY GAME

Baby Game

Baby Game é um gabinete profissional que já vem com TV e pode ser equipado com todos os video games existentes no mercado. As suas medidas são reduzidas, cabendo assim em residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets e principalmente no orçamento do seu pai. Peça já o seu.

"Eu Sou"

"EU SOU" INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Rua Clímaco Barbosa, 578 - Cambuci - São Paulo - Capital
Fone: (011) 270-6133 - Fax: (011) 278-6970

studio

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Descubra o que a renderização é capaz de fazer em jogos como Donkey Kong **10**

PRÉ-ESTRÉIA

Veja as fotos dos jogos que você vai jogar no 32 X **10**

GOLPE FINAL

A pancadaria pega fogo em Rings of Destruction **54**

SUPERGP DICAS

O tradicional show de truques & manhas continua detonante **60**

DETONADO

Tudo o que você precisa saber para acabar Final Fantasy III **66**

COMPUTER ZONE

Desça aos infernos com Doom e tente manter-se vivo **78**

SUPERGP EXPRESS

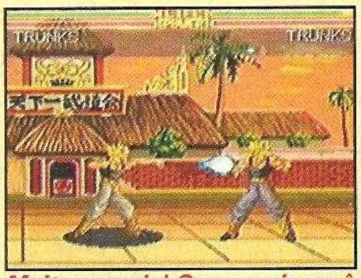
Fred Flintstone, Wolverine, Homem-Aranha e muito mais **80**

FINAL STAGE

Não existem obstáculos para SuperGP. Veja o fim de Shock Wave **82**

Ilustração de Capa: *Murilo Martins*

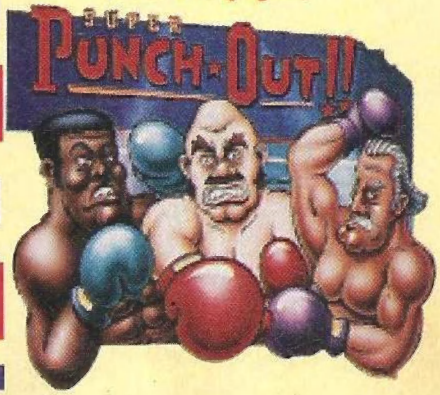
Você vai encarar criaturas demoníacas na telinha do seu PC. Previna-se na pág. 78



Muita porrada! O que mais você poderia esperar de Dragon Ball Z? (pág. 40)

Esta é uma das 168 fotos de um especial digno de Papai Noel para você (pág. 66)

O boxe nunca foi tão divertido como no clássico Punch Out (pág 59)



JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE
The Legend of Heroes 15
Indy Car Racing 18
View Point 23
Samurai Shodown 24
Pulseman 26
Generations Lost 27
The Lion King 28
Tennis 58

SNES
Wonder Project I 14
Yuyu Hakasho 14
Pac In Time 14
Battle Cross 14
Albert Odissey 15
Donkey Kong Country 17
Batman e Robin 18
Indy Car Racing 18
Biker Mice From Mars 18
Clay Fighter 2 34
Chaos In The Windy City 35
Crazy Chase 36
Animaniacs 38
Shaq Fu 39
Dragon Ball Z 3 40
Punch Out 59
Final Fantasy 3 66

MASTER
Dr. Robotnik 50

PORTÁTEIS
Pac In Time (Game Boy) 14
Samurai Shodown (G.Gear) 15

SEGA CD
Snatcher 16
Scottie Pippen 16
Corpse Killer 18
Android Assault 44
Dune 45

JAGUAR
Iron Soldier 16

3DO
Samurai Shodown 46
VR Stalker 47
Super Street Fighter II X 48
Soccer Kid 56
Mega Race 57

ARCADE
Dragon Ball Z 2 15
Killer Instinct 19
Powered Gear 52
Rings of Destruction 54

ULTRA 64
Killer Instinct 19

32 X
Cosmic Carnage 12
Star Wars Arcade 12
Virtua Racing Deluxe 12
Doom 13

PC
Doom 78

SUPER GP CARTAS

PAPO DO CHEFE

Voltei. Mas não pensem que minha ausência foi por vadiagem ou coisa do gênero. Comigo não tem essa. O trabalho aqui continua duro. Acompanhar esse mercado não é fácil. Esse é o motivo da ***SuperGp*** estar num constante processo de evolução, tal qual o mundo dos games. É a única revista do genêro no país com 84 páginas, cobertura de todos os consoles, sem puxar sardinha para ninguém. Falando nisso, tem muita gente com dificuldade de escrever para o Papai Noel. Não é para menos, a Sega ataca em dose dupla com Saturn e 32X, a Sony com o Playstation, sem falar no 3DO e no Jaguar, que promete decolar com o seu CD-Rom. E os fãs da Nintendo fiquem tranquilos, o Ultra 64 já está na praça em forma de arcade. Chegar à casa do leitor é apenas uma questão de tempo. Qual comprar? Bom, se eu disser, perco a imparcialidade, mas fique tranquilo, pois todos eles sempre vão ter o seu espaço aqui na ***SGP***. Assim, a escolha fica mais fácil. O recado está dado. Fique ligado nas próximas edições, grandes novidades vão pintar por aí. Boas festas e um montão de games para todos.

LEITOR IMPORTADO

Meu nome é Márcio e meu cunhado chama Akira. Aqui o nde moramos tem muitas lojas de games, mas elas só vendem, nenhuma aluga. Os games que rolam aqui são um tesão. A galera japonesa arrepia no fliper, principalmente em jogos de luta. A nova sensação é **King of Fighters**, da SNK - a turma do **Fatal Fury** versus o pessoal do **Art of Fighting**. O Japão é adiantado e atrasado em relação aos games. Há jogos no Brasil que a galera daqui nunca ouviu falar. Aqui não há **Mortal Kombat I** e **II** no arcade, só para fliperama. Queria saber se há possibilidade de uma assinatura da ***SGP*** aqui no exterior. Espero a resposta!

Morango e Akira
Chiba-Ken Mobara-Shi
Hagiwara-Cho, Japão

CHEFE: *Já estamos providenciando a assinatura, caros nipoleitores. Aguardem.*

Super GP Respande

Aí vão algumas perguntas sobre assuntos ainda obscuros do 32 X:

1- Quando será lançado o 32X no Brasil?

2- Qual será o seu preço?

3- Ele trabalha basicamente com gráficos poligonais ou poderá rodar jogos do tipo **MK II** e **SSF 2**?

Antônio M. K. de Oliveira
Itajubá - MG

MK: *Saudades de Itajubá. Perguntas interessantes as suas Antônio, típicas de mineiro ressabiado. Vamos lá:*

1- A Tec Toy promete o lançamento no Brasil simultaneamente com os Estados Unidos.
2- O preço vai depender do êxito do plano real (Perigas sair bem em conta).

3- O 32X tem recursos para trabalhar com gráficos poligonais, mas também é possível rodar jogos de luta deste gabarito.

Vocês hein? Já escrevi uma dúzia de cartas e nenhuma foi publicada. A esperança de ver minhas dúvidas respondidas nas páginas da **SGP** me faz insistir.

1. **Mortal Kombat II** para Mega e SNes possuem os mesmos 24 Mega. Porquê nas fichas técnicas (edição 7) o SNes leva vantagem?

2- Qual a diferença entre o Mega CD e o Sega CD? O mesmo CD é compatível entre eles? O Mega japonês funciona normalmente com o Sega CD americano?

3- Porque os jogos do CD 32 X não são compatíveis com o Sega CD, se os dois usam jogos em CD? Publiquem esta carta. O desesperado.

Adriano Ferreira
Curitiba - PR

CHEFE: Com o ultimato do Adriano resolvi lançar luz sobre algumas dúvidas do sistema Sega, no qual sou especialista único.

1- A quantidade de Mega não define se o cart é bom. Os cartuchos excelentes de 4 ou 8 Mega disponíveis são uma prova cabal disto.

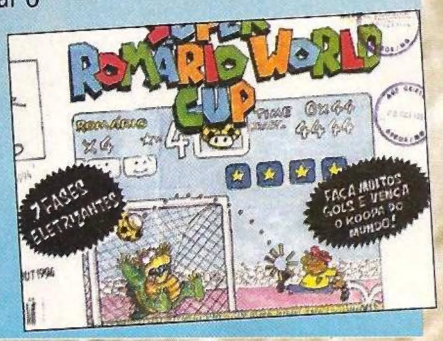
2- O Sega CD é americano e o Mega CD é japonês, não sendo compatíveis.

3- O 32X funciona como um adaptador para o Mega e não tem entrada para o CD. Acabou o desespero?

OS PIRATAS

Como gamemaníaco, não posso deixar de comentar algumas falcatruas que descobri em jogos para SNes. Pintou um cartucho por aqui, o **Mega Man X**, que basta atirar nos inimigos que tem escudo para que você saia da fase e ganhe a arma especial sem enfrentar o chefe. Isso seria uma grande vantagem para os mais preguiçosos se não fosse o fato de, na última fase, o jogador ser arremessado de volta para primeira a toda hora. Os piratas são fogo. **Jurassic Park** é impossível de ser completado. Lá pelas tantas, tudo sai do ar. Tem é que denunciar esta raça de saboteadores que fazem com que jogos superlegais se tornem uma encheção de saco.

Ed Da Silva Rodrigues
Arcos - MG



Na seção pré-estréia de SGP número 8: Golden Axe The Duel é só para arcade. Em Samurai Shodown para SNes, o Mozu Otoshi de Galford é →↓↘ + soco e o Kogetsu Zan de Haohmaru se faz com →↙↓↘ + soco. Erro da edição 7: os golpes secretos de Darkstalkers que mostramos são da versão antiga. Demitri tem um fatal, o Shadow Beast (↓→↘ + 3 botões de soco).

SUPER GAMEPOWER OMBUDSMAN

FASE BONUS

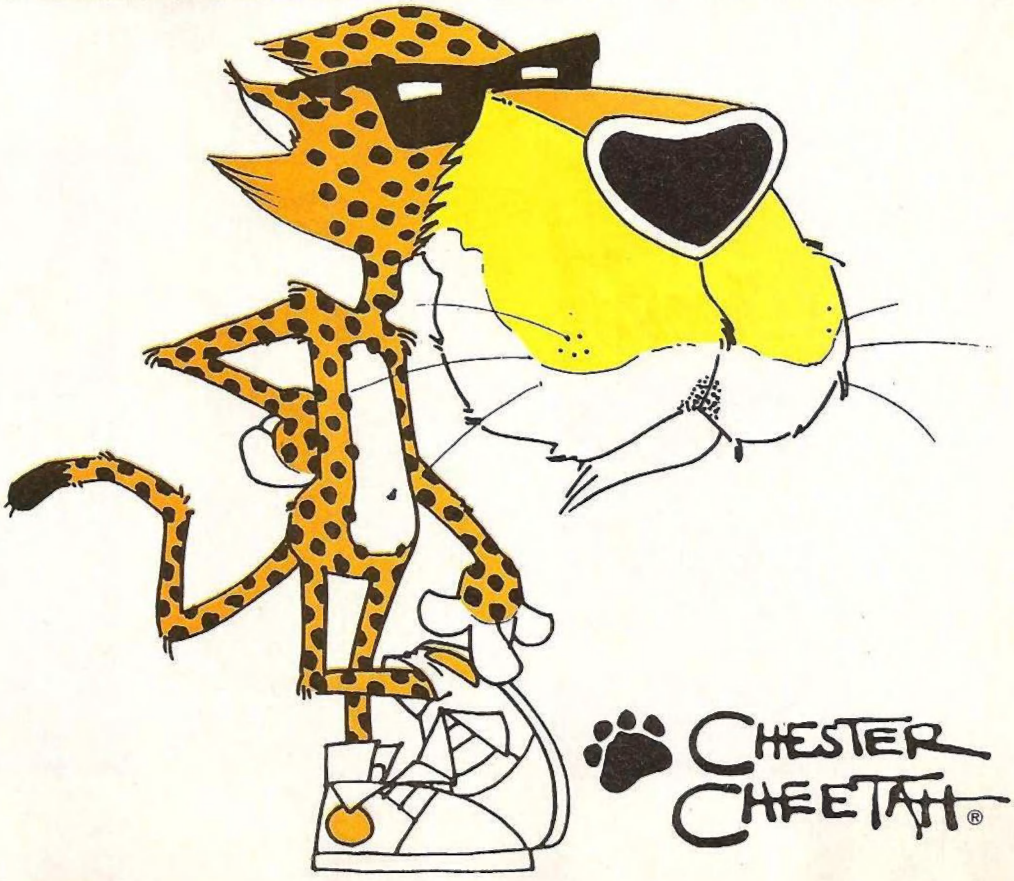
SGP deveria constar em todas as bibliotecas e escolas públicas, como literatura obrigatória, pois diverte e ensina mais que muito livro didático.

Marco Antonio Laivoisier
São Paulo - SP

ANIMAL

A Polaroid que o Alexandre Yoneta tirou de Zangief no SF II Special Champion Edition. Troféu Tigrão para o Alê! Valeu.

Chee·tos®

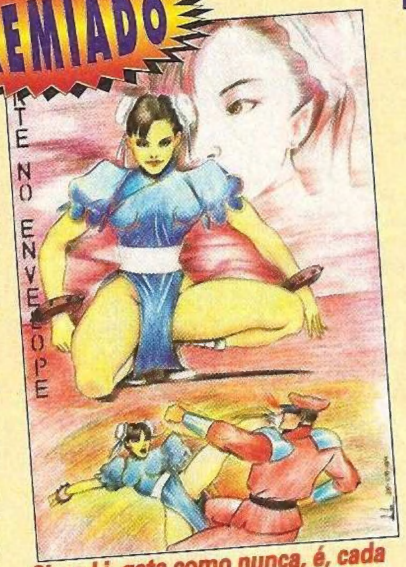


SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Paulo César Cavanã levou a Chun Li para São Miguel Paulista e caprichou na maquiagem da moça. Cartucho de SNes para ele!

PREMIADO

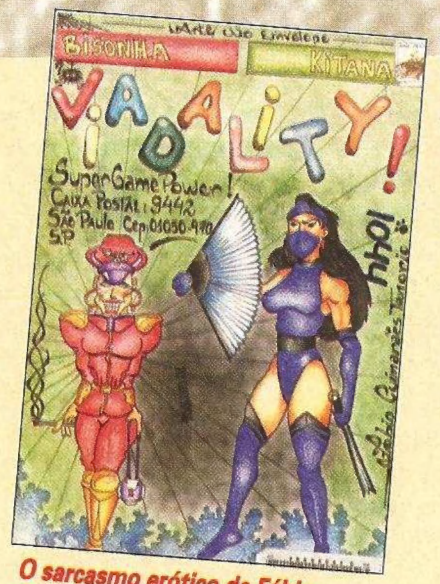


Chun Li, gata como nunca, é, cada vez mais, a estrela da seção. Ponto para Paulo César Cavanã, SP, SP

Adalberto Corrêa Marra Jr., de Guará, DF, arrasa na visão do Mortal Kombat II

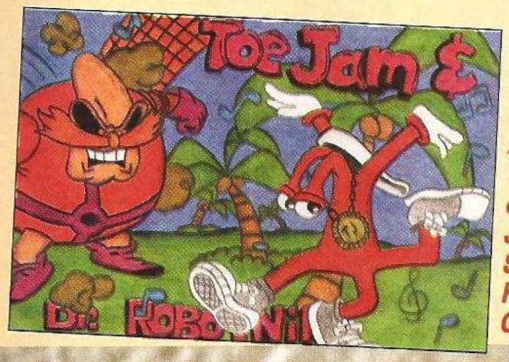
O chefe e a galera de SGP conseguiram fazer a moçada do Street Fighter dar um tempo na pancadaria e cair na gandaia, como mostra Alexandre José Martins dos Santos, de RIbeirão Preto, SP, enviado especial à festa!

Os fortes também lêem SGP, por Júlio Cézar Amorim, Goiatuba, GO



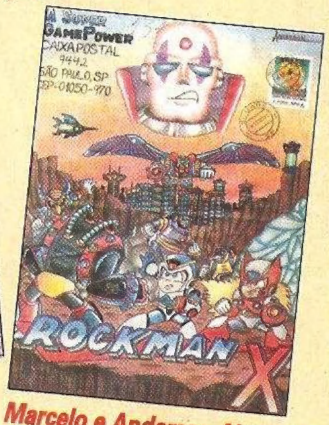
O sarcasmo erótico de Fábio Guimarães Tenório, de Niterói, RJ

Segura a bomba Ryu! De Luiz Eduardo de Abreu Gomes, de São Paulo, capital, superfã da Cammy



Phablo Marcelle Alves e Vilmar Dias do Prado Jr., de Santa Helena de Goiás, GO

Jeferson Santos de Jesus, de Itapevi, SP, fez um encontro Ninja nas alturas



Marcelo e Anderson Alves dos Santos, de Sumaré, SP

Chee·tos®

CHESTER CHEETAH®

SUPER GP CARTAS

JOGO FRÁGIL

E aí Marjô, tudo bem? Esta é a primeira carta que escrevo para a revista que eu adoro desde o tempo em que eram duas, desde o primeiro número da GamePower (lembra do anúncio da TV?). Sempre colecionei as duas e sigo a ***SGP*** desde o nascimento.

Elogios à parte, venho por meio desta anunciar meu clubinho, o Flash Game Club. Para participar, basta mandar 2 fotos 3X4, dados completos (pessoais e do console) e o equivalente a US$ 1 para: Flash Game Club, a/c Gisele, Travessa Floriano Peixoto, 690, Cametá - PA - CEP 68400-000.

Gisele Henriques
Cametá - PA

MB: *Tá dado o recado Gisele. Espero que nossas leitoras sigam o exemplo e comecem a montar clubes da luluzinha (e também do bolinha pelo Brasil afora. Kisses mil.*

Antes de tudo, sou fanática pela revista e espero que estejam todos bem. Se não estiverem, logo vão ficar com esta superdica do jogo BOB para Mega. É um password. Para chegar à segunda parte da viagem use 472149, mas, se quiser passar 3 fases à frente, use o password 272578, sacou?

Melissa de Souza
Blumenau - SC

MB: *Essa é para o leitor que acha que lugar de mulher é na cozinha. Aos poucos, o público feminino quebrou o tabu contra o videogame e hoje já dá as manhas dos jogos sem ficar atrás de nenhum cueca. A dica da Melissa para o BOB veio bem a calhar para os "frágeis" pilotos aqui da redação. Grande, amiga!*

Tenho 14 anos e sou gamemaníca para valer. Curto todos os tipos de jogos. Modéstia a parte, até que não sou ruim. Tenho algumas perguntas:

-Há alguma possibilidade do

Y&R

O QUEIJO QUE DETONA.

jogo **Drakstalkers** sair para SNes? E o **SSF II X**?

-Amei o jogo **Super Metroid** e queria saber de mais jogos desse estilo para SNes.

- Existe algum jogo de esportes de inverno para SNes?

Aproveito para dizer para o Chefe machista que esse nome Jogo Frágil não está com nada, e sugiro um abaixo-assinado para que mudem para um nome mais decente.

Thabata P. Regiani
São Paulo - SP

MB: *Boa, Thá! Dá-lhe neles! A sua idéia de uma abaixo-assinado para mudar este nome ridículo pode dar certo. Basta as meninas começarem a enviear sugestões para um novo nome para a seção. De minha parte, garanto que vou ficar cobrando o chefe toda hora em nome de todas nós. Agora vamos as suas respostas:*

Tudo que sabemos de ***Darkstalkers*** *é que sai para o Playstation da Sony até o final deste do ano.*

Street Fighter *sai este mês para o 3DO (veja matéria nesta edição), para o SNes nada a vista.*

Super Metroid *é um jogo único no estilo, por isso marcou época.*

Winter Games *é o melhor jogo para SNes com as modalidades dos jogos de inverno. Valeu! Bicocas mil!*

CLASSIFICADOS

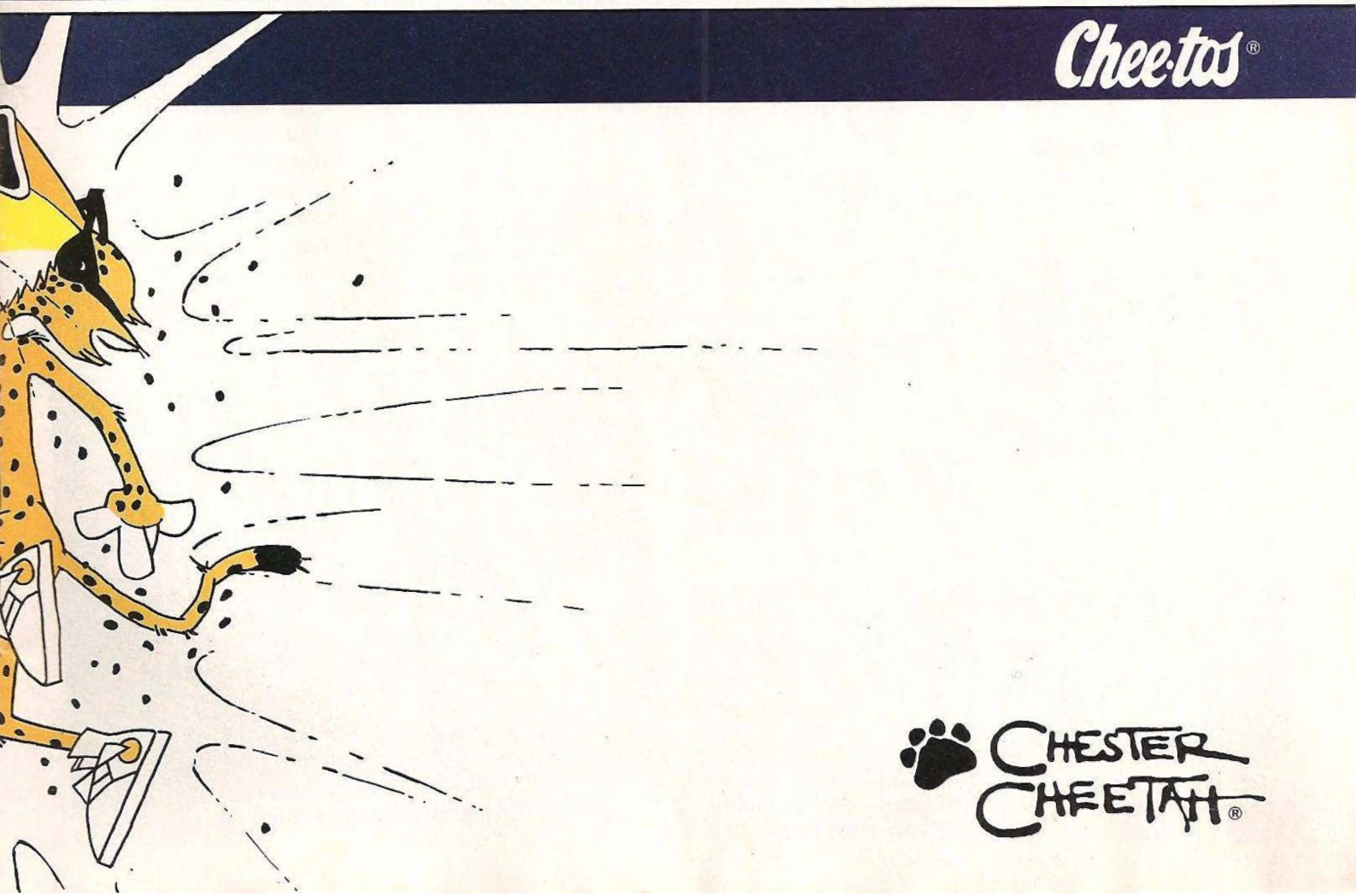
Vendo ou troco fitas de Mega Drive. Tratar com Antonio Celso pelo fone: (0172) 27-5608 - São José do Rio Preto

Troco computador Expert MSX com monitor e 2 jogos por Sega CD com Sonic. Phelippe Leonardo Chiesi, Rua Alba, 2088, ap 43 - Vila Santa Catarina - São Paulo - Sp.

Troco o cart World of Illusion por Super Mônaco GP ou outro. Falar com rodrigo no tel. (011) 297-5675.

SUPERGAMEPOWER

Caixa Postal 9442
São Paulo, SP CEP 01050-970

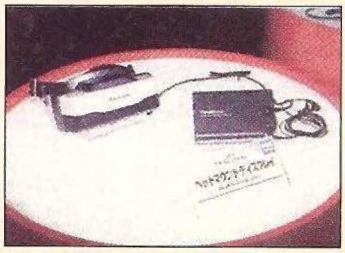


O NOVO 3DO E OS JOGOS QUE VÃO ARREPIAR

A Panasonic anunciou seu novo modelo do aparelho padrão 3DO. O novo modelo tem linhas mais modernas, mas as especificações técnicas são as mesmas. O nome, a data de lançamento e o preço ainda não foram anunciados. Além disso, serão lançados joypads de 6 botões, o Capcom Pad Soldier, também existente para SNes e Mega Drive. Um controle tipo arcade também vai ao mercado. Outra novidade é o Head Mount Display ("óculos" realidade-virtual) para 3DO.

3DO REAL 2

A Panasonic anda aprontando suas novidades



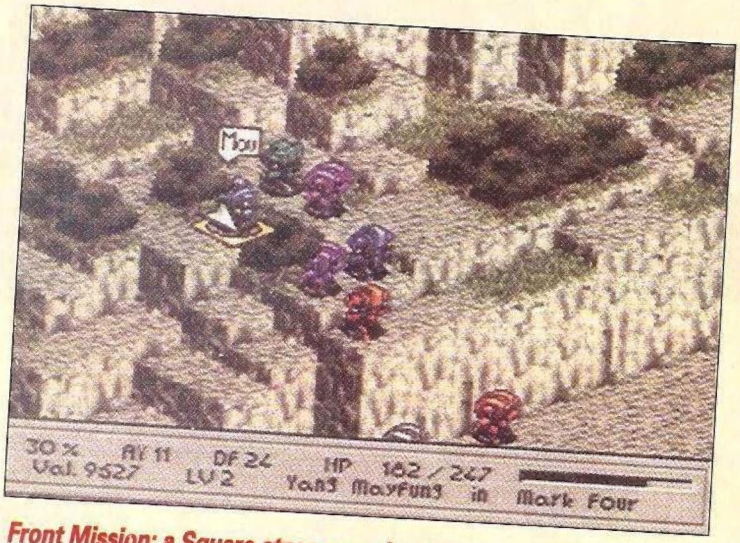
Para quem curte realidade virtual: um óculos especial

ADEUS SNK

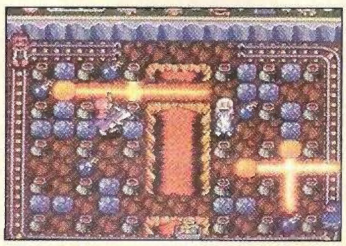
Com o lançamento do Neo Geo CD, a SNK entra definitivamente no mercado de consoles domésticos. A empresa anunciou que não vai mais ceder licenças de conversão para outros consoles a partir de **King of Fighters '94**. Ou seja, **Samurai 2** para SNes ou Mega, nem pensar! Esses jogos só em Neo Geo agora! Um RPG vai ser lançado para CD!

JOGOS DA NOVA ONDA

Uma enchurrada de jogos vai inundar o mercado. Aí vão os títulos mais quentes apresentados na exposição de lançamentos no Japão. Pela Ascii, temos um construtor de RPG e o **Wizardry VI**. Da Imagineer vem **Sim City 2000** e **Galaxy Wars**. A Enix vem com muitos RPGs, liderados por **Dragon Quest VI**. A Square apresenta **Front Mission** e **Chrono Trigger**. **Ys V** é o lançamento da Falcom Japan. A Nintendo joga pesado com **Donkey Kong Country** e **Star Fox II**. Dois Bomermen pela Hudson: **Super Bomberman 3** e **Panic Bomber**. A BPS bombardeia com **Super Bombliss**. Isso tudo para SNes. Para Saturn, vamos ter **Virtua Fighter 2**, **Virtual Hydlide**, **Alone 2** e **Target Earth 2**. No console Playstation teremos: **Power Instinct 2**, **Alone 2**, **Race Driving** e **Star Blade** α. E a Capcom vai detonar com seu novo arcade de luta: **X-Men**! O jogo "só" tem 300 Mega!

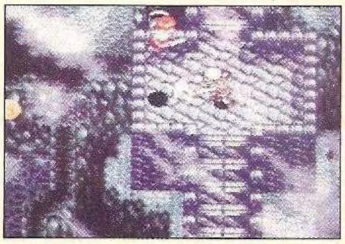


Front Mission: a Square ataca com simulação num contexto realista

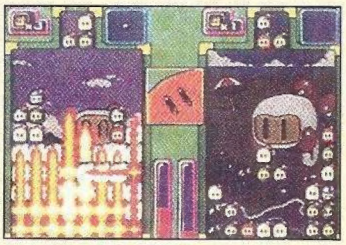


Super Bomberman 3 vem com muitas novidades como o animal Loui do PC Engine

Star Blade: evolução



A Falcom Japan bota a mão na massa e lança a sequência da sua série Ys. Este é Ys V



Bomberman vira jogo estilo Tetris com Panic Bomber

O arcade X-Men vai deixar os outros no vácuo com seus 300 Mega

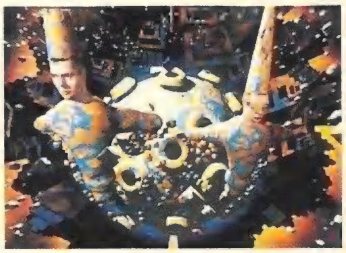
O REALISMO TECNOLÓGICO VAI À PRAIA DOS GAMES

O processo chamado de renderização está chegando, lentamente, em videogame para um "rendertenimento" interativo fantástico.

O DRIVE PARA O REALISMO

As workstation da Silicon Graphics podem criar imagens que não se consegue na realidade com qualidade real. Assim é difícil dizer quando a realidade termina e começa a computação gráfica. Conforme as CPUs ficam mais poderosas - podendo realizar múltiplas funções matemáticas para gerar imagens mais complexas - os jogos ganham mais em realismo e profundidade. A Sega é uma das mais agressivas no uso da renderização em arcades como em **Virtua Fighter** e **Daytona USA**. A Namco também a utiliza em **Ridge Racer** e **Air Combat**. Para sistemas domésticos, apesar de menos sofisticados, temos **Cybermorfh**, **Star Fox, Silpheed** e **Wolfenstein 3D**. Os elementos visuais são mais grosseiros, mas, mesmo assim, temos sombras e perspectivas de objetos 3D com mudança de pontos de vista.

Imagem de Donkey Kong gerada com a utilização de ferramentas gráficas da Alias. Criação da empresa Rare



O clip do "Liberation", do grupo Pet Shop Boys

Mr. Film reproduz movimentos a partir de dados reais

MACACO REAL

O cartucho **Donkey Kong Country** está dando um grande passo com os gráficos totalmemente renderizados. O jogo parece normal mas os objetos possuem uma profundidade 3D, ao invés de parecer plano.

PARA ENTENDER

Light Shading - processo de criação na diferença de luz e sombra nos objetos renderizados, baseados na localização da fonte de luz.

Polygon - um objeto multifacial em 3D

Ray Tracing - técnica para criar imagens realistas calculando o caminho do raio de luz entrando na visão do observador em diferentes ângulos.

Rendering - geração da imagem gráfica de uma função matemática de um objeto 3D. Combina todos os elementos do modelo tridimensional como wireframes, texture maps e shadings numa imagem final.

SGI - abreviação de Silicon Graphics Inc., fabricante das mais poderosas workstations.

Texture Mapping - processo de pegar uma imagem 2D e "embrulhar" numa superfície 3D.

Wireframe - Gráficos 3D básicos. Gera-se o objeto só com as arestas.

Teste da Electronic Arts com seu soft de renderização

O soft IDEAS criou imagens em Loadstar para Sega CD

WIREFRAME DETONA O PROCESSO

A renderização se inicia com a criação do esqueleto do objeto, o Wireframe, que possibilita ao artista alterar as formas muito mais rápido do que ele poderia com um objeto renderizado completo.

Quando o wireframe é completo, superfícies são incluídas para realçar a aparência do objeto. Softwares especiais para modelagem oferecem bibliotecas ready-to-use de mapas de textura como concreto, metal e água. O passo final é adicionar a luz usando o ray tracing. A renderização permite alta gama de intensidade e cores de luzes, com fontes e sombras. O resultado é o que vemos abaixo.

A Acclaim usou imagens de atores reais para criar os movimentos de Alien Trilogy. Ao esqueleto básico do personagem, juntou-se o texture map digitalizado e chegou-se um soldado renderizado

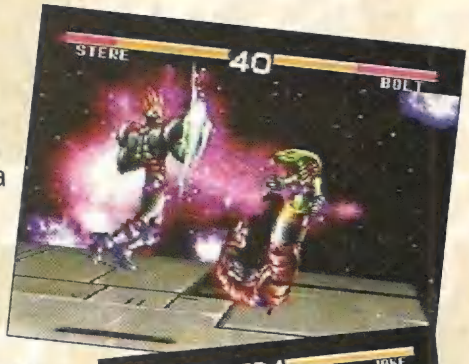
PRÉ-ESTRÉIA

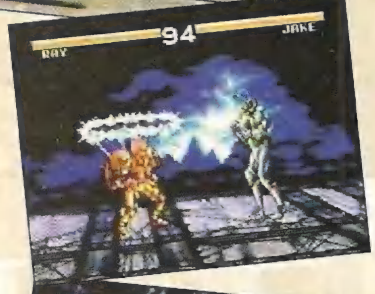
NOVOS CONSOLES SAEM DAS PRANCHETAS E INVADEM OS LARES DOS JOGADORES DE VIDEOGAME. APERTEM OS CINTOS E EMBARQUEM NESSA VIAGEM!

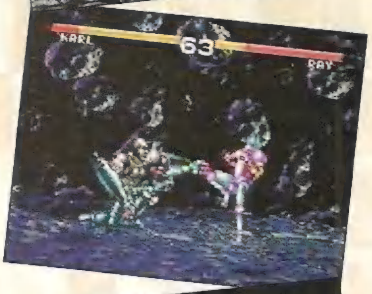
COSMIC CARNAGE

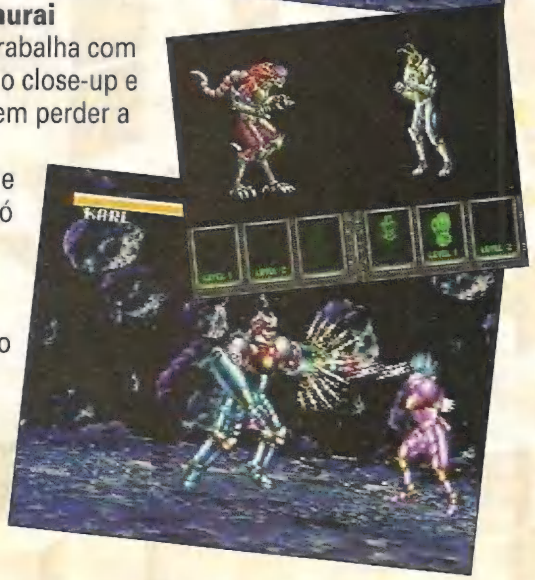
SEGA — **LUTA**

32X









Duas espécies - uma associada ao Bem, a outra representando o Mal - se confrontam na vastidão espacial. Neste exato momento ambas estão travando uma batalha mortal, e precisam desesperadamente de sua ajuda. Escolha seu guerreiro (entre um bom e um mau alienígena) em oito fases de jogabilidade, e parta para um cara a cara ou enfrente o CPU neste fighting game carregado de exotismo. Cada um dos guerreiros apresenta seu próprio movimento especial, decapitação, sequências, fatalities e armaduras características que os fornecem diferentes habilidades. Os efeitos gráficos incluem zooms bem ao estilo de **Samurai Shodown** que trabalha com bastante clareza o close-up e o afastamento sem perder a qualidade da imagem. Coisa de cinema! Assim só mesmo esfregando as mãos enquanto não se põe a mão nesse console que promete fazer história!

Já disponível

STAR WARS ARCADE

SEGA — **TIRO**

32X

Entre num caça X-Wing e abra fogo contra o Império, como Luke Skywalker ou Hans Solo. Perspectiva em primeira pessoa e gráficos poligonais texturizados em 3D fazem da sua TV um arcade. Quatro fases de tiro ao alvo até chegar ao objetivo principal: invadir e arrasar a Estrela da Morte. Os Dogfights com a guarda imperial farão de tudo para impedi-lo. Para maior harmonia com a ação foram programadas as músicas originais do filme.

Já disponível

VIRTUA RACING DELUXE

SEGA — **CORRIDA**

32X

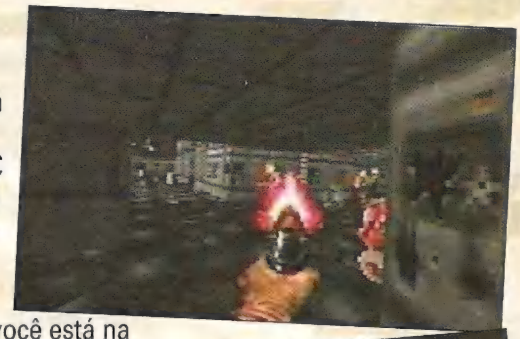
Se você se desapontou com o **Virtua Racing** para Mega Drive, ficará surpreso com sua variante Deluxe. Versão melhorada do arcade, inclui os três circuitos e 35% a mais em velocidade. O cart traz dois novos circuitos (deserto e cidade) desenhados só para esta versão. Melhor ainda estão os dois novos corredores: Um Stock Car e um Protótipo. O Stock car é mais lento, mas fácil de controlar. O Protótipo é super-veloz - quase impossível de "pisar" até o fundo - de difícil controle. Só pra fera!

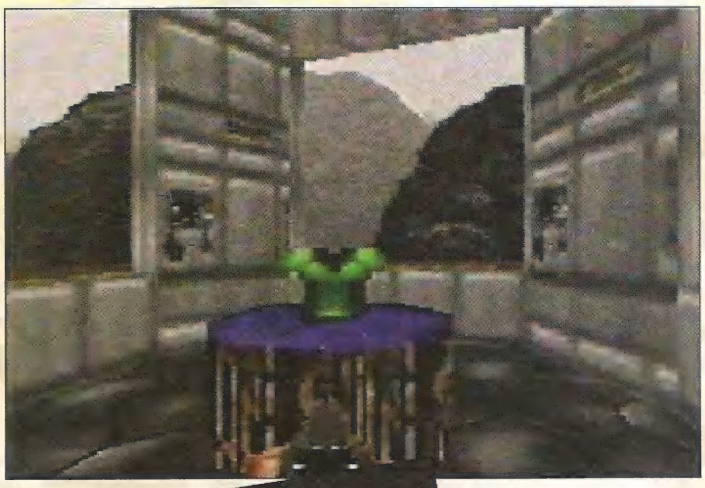
Já disponível

DOOM

SEGA **AÇÃO/TIRO**

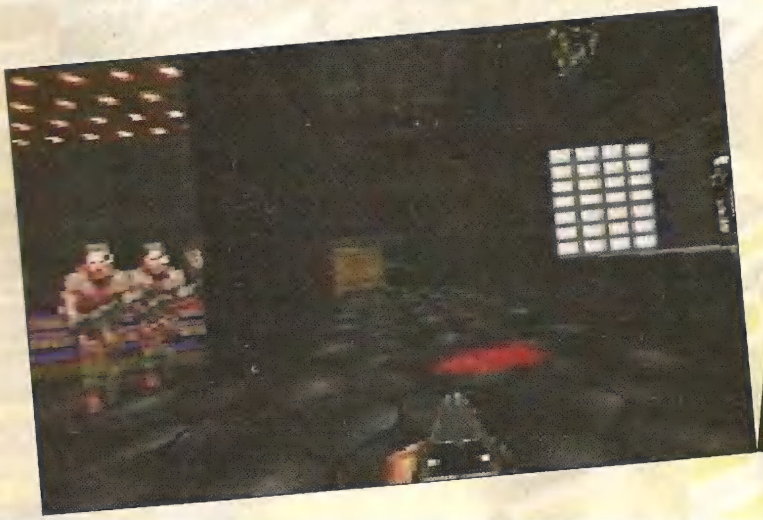
32X

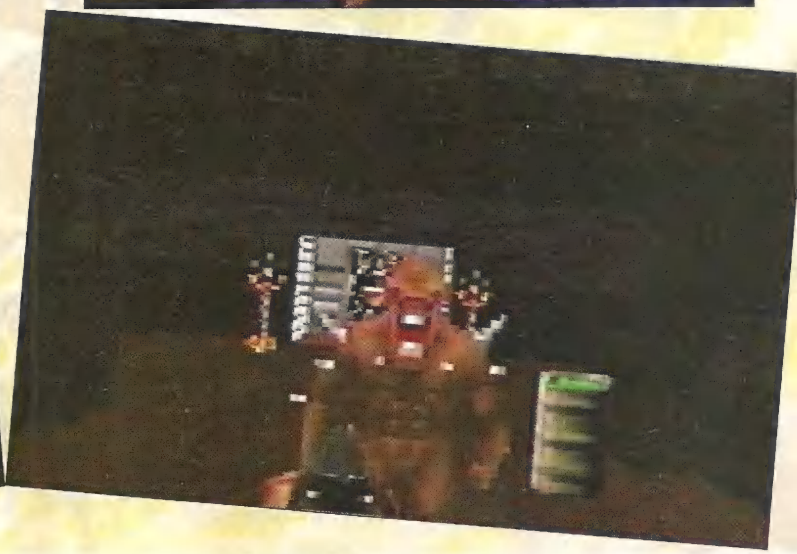




Um dos jogos mais populares já lançados para computadores PC faz sua estréia no 32 X da Sega. Se você ainda não conhece **Doom**, basta saber que você está na pele de um soldado que tenta desesperadamente escapar do inferno. Do inferno, sim senhor! O lugar está infestado de monstros, fantasmas e outros horripilantes serezinhos do sobrenatural. A ação meticulosa e muito realista é ambientada numa perspectiva 3D-primeira pessoa que, de certo modo, lembra muito o **Wolfenstein**. Você precisa percorrer corredores labirínticos procurando armas e outros suprimentos fundamentais à sua sobrevivência. Para finalizar este cart, a Sega trabalhou a portas fechadas a sete chaves com os criadores de **Doom** O objetivo? Manter o sigilo e selecionar as áreas mais interessantes da versão para computadores. O resultado superou as expectativas. Além das áreas já familiares, foram adicionados novos quebra-cabeças e segredos para quem procura surpresas e já conhece a versão para computadores. Os gráficos realistas continuam no mesmo padrão.

Já disponível



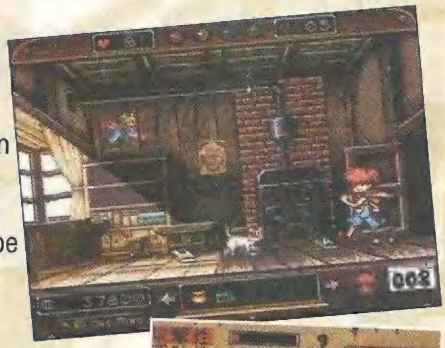


PRÉ-ESTRÉIA

WONDER PROJECT J

ENIX — **AVENTURA**

SNES



A Enix (sempre a Enix) lança outro RPG original. O personagem principal é um boneco de cordas que acabou de ser criado e não sabe nada do mundo. Aí, você entra: controle o fada-robô Thinker e ensine-o a resolver os problemas da pequena ilha. Como? Mais ou menos como se faz com uma criança: parabenize se fizer certo e dê uma bronca quando fizer errado. Quanto aos gráficos, são excelentes. A movimentação do boneco é bem diversificada. Não é para menos, foram usadas mais de 1200 quadros de animação. Wonderful!

24 Mega
Disponível em dezembro

YUYU HAKASHO SPECIAL

NAMCO — **AÇÃO**

SNES

Esta versão herda o sistema de **Yuyu Hakusho 1**. Certos pontos foram simplificados, mas alguns novos parâmetros foram incluídos, como a barra de equilíbrio. O jogo se resume a escolher comandos. Sua ação é representada numa animação chocante. É uma outra dimensão de jogos de ação.

16 Mega
Sem previsão de lançamento

PAC IN TIME

NAMCO — **AÇÃO**

SNES **G.BOY**

O mascote da Namco volta com ação lateral com elementos de quebra-cabeça. Comendo alguns "dots" (pontos) e achando a saída, você passa de fase. No começo, Pac Man só anda e salta, mas ao passar pelas argolas mágicas há 4 tipos de habilidades.

8 Mega (SNes) e 2 Mega (GB)
Disponível em Janeiro de 95

BATTLE CROSS

IMAGINEER — **CORRIDA**

SNES

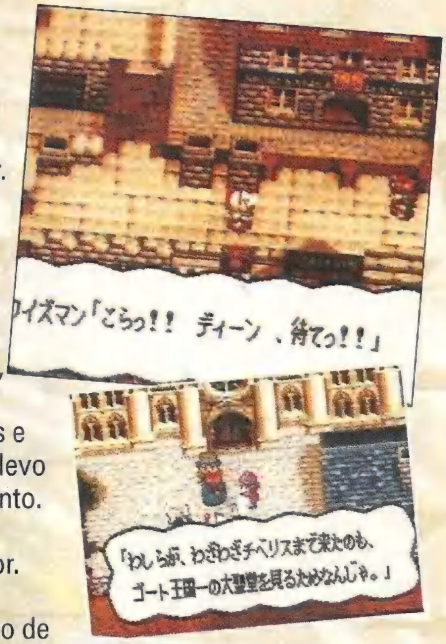
Battle Cross usa a velha fórmula do quanto mais simples melhor. Até 5 jogadores podem entrar nessa corrida maluca em que vale tudo: lançar mísseis, bombas e minas. Na pista estão espalhados vários itens, como velocidade e nitro. As pistas são as mais variadas. Uma versão bonitinha de Rock n' Roll Racing.

8 Mega
Disponível em dezembro

ALBERT ODYSSEY 2

SUNSOFT — **RPG**

SNES



A série Albert Odyssey aposta na nova onda do RPG com fortes elementos de simulador. O pioneiro foi **Shining Force**. Em **Albert Odyssey 2**, o sistema fica mais complexo. Você e o inimigo movem seus guerreiros, um por vez. Quando for jogar, mova os soldados e ataque. O horário e o relevo influem no seu movimento. Atacando o inimigo nas costas o dano será maior. Acabando seu ataque, escolha a melhor direção de repouso a fim de não mostrar suas costas para o inimigo. As batalhas são representadas por uma demo.

16 Mega
Disponível em janeiro de 95

THE LEGEND OF HEROES

SEGA — **RPG**

MEGA

O básico é igual à versão anterior. O sistema de magia mudou: pode-se carregar até 8 magias por personagem, em cápsulas. A magia não pode ser reutilizada até que a cápsula esteja cheia de novo. Os inimigos estão a vista nos campos, o que torna mais fácil desviá-los. A história se passa 20 anos depois de **The Legend of Heroes**.

16 Mega
Disponível em janeiro de 95

SAMURAI SHODOWN

TAKARA — **LUTA**

G.GEAR

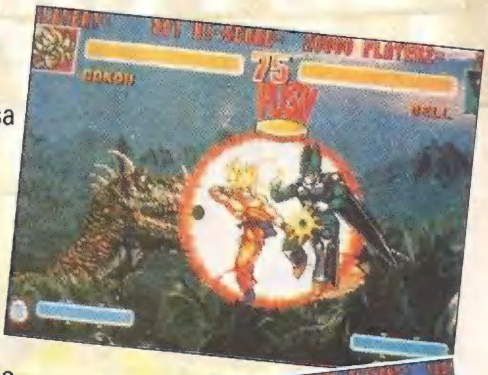
A onda de conversões de grandes jogos de luta para portáteis continua. É a vez de **Samurai Shodown** para Game Gear. As simplificações nos golpes foram inevitáveis sendo o botão 1 o de soco, botão 2 para chute e 1 + 2, soco forte. Dos personagens, só Wan Fu e Earthquake estão ausentes.

4 Mega
Disponível em dezembro

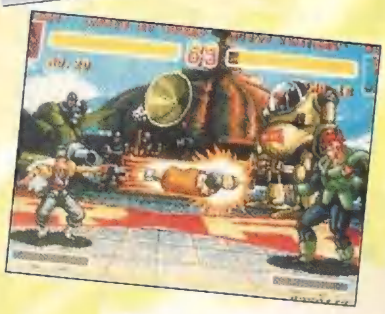
DRAGON BALL Z

BANDRESTO — **LUTA**

ARCADE



Mais um **Dragon Ball Z** de luta. Dessa vez, a história se baseia no campeonato de Cell. Dez lutadores a selecionar, como os manjados Goku e Gohan. As vozes são iguais às do desenho original. Os golpes e raios exagerados continuam. Entre as novidades, há a batalha automática em que os lutadores se debatem numa velocidade absurda. Desta vez, até Mr. Satan entrou na briga!



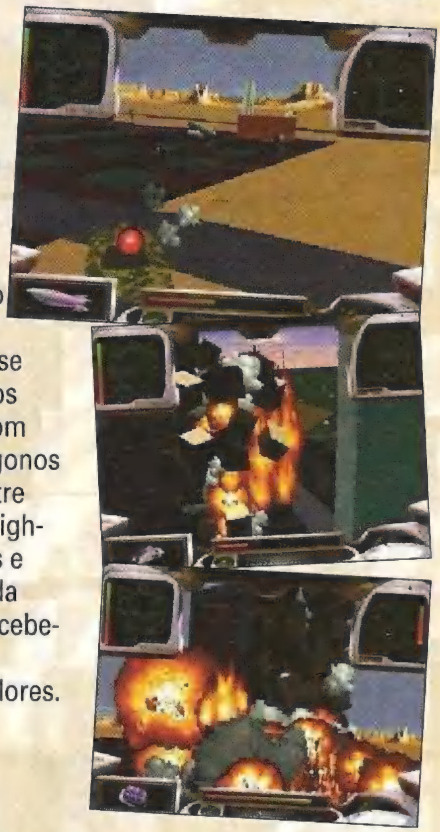
Memória não definida
Sem previsão de lançamento

PRÉ-ESTRÉIA

IRON SOLDIER

ATARI — **TIRO**

JAGUAR



Futuro. Há corporações corruptas por todo o planeta e você faz parte de um grupo que quer derrubar a Iron Fist Corp. Você entra num tanque para um conflito urbano com visão do cokpit. Você se move e se esconde entre os prédios numa paisagem feita com texture mapping e polígonos 3D. Vários inimigos, entre eles mechs e veículos high-tech, como helicópteros e tanques. Ao final de cada uma das 16 missões, recebe-se novas arma. Modem compatível para 2 jogadores.

2 Mega
Já disponível

SNATCHER

KONAMI — **RPG**

SEGA CD

Bem-vindos ao ano de 2047. Você é Gillian Seed, membro da polícia especial, treinado para encontrar e destruir Bioroids - ciborgues que matam pessoas e assumem suas identidades. Este longo e interativo RPG de mistério tem mapas e submapas. A perspectiva é em primeira pessoa, com um comando interface à **Shadowrun**. Os balões de diálogos ganham vida com vozes digitalizadas e os gráficos japoneses criam uma atmosfera cyberpunk com direito a sequências de muita ação e tiro.

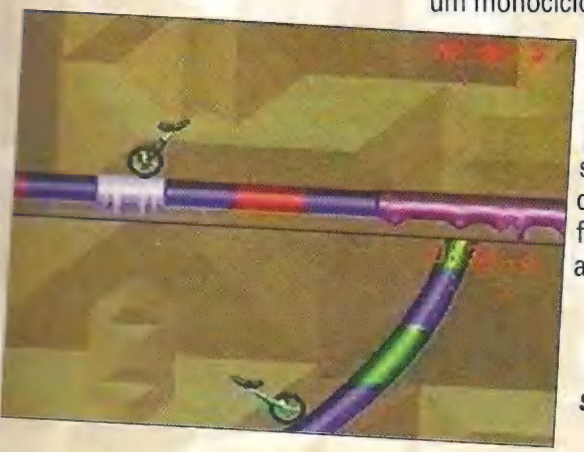
CD
Já disponível

UNIRACES

NINTENDO — **CORRIDA**

SNES

A parceria entre Nintendo e Silicon Graphics parece que vai render frutos dos mais incríveis. Um dos mais promissores é este **Uniraces** (título ainda provisório). Esse cart procura explorar as possibilidades de diversão de um monociclo numa espécie de montanha russa. Mas ainda é cedo para falar mais sobre o jogo, que está em fase de acabamento.

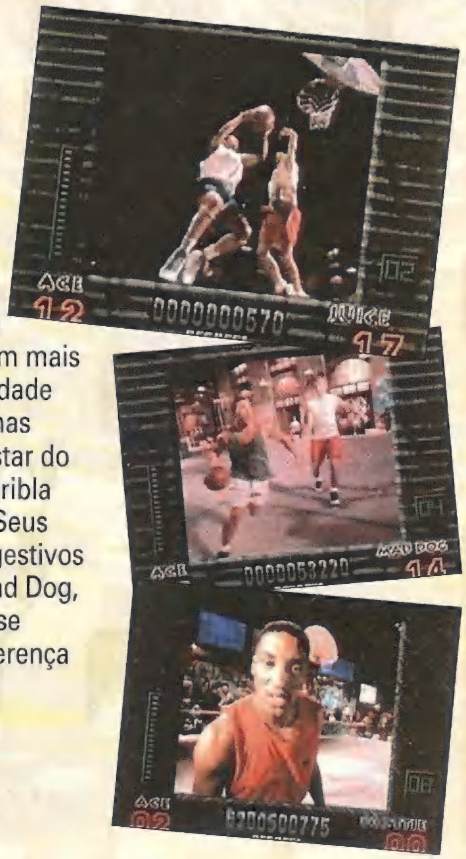


16 Mega
Sem previsão de lançamento

SCOTTIE PIPPEN

DIGITAL PICTURES — **BASQUETE**

SEGA CD



Em seu segundo jogo esportivo (o primeiro, **Prize Fighter**, foi lançado no ano passado), a Digital Pictures se juntou a Scott Pippen num basquete em primeira pessoa de arrasar. Com mais de 2 horas de jogabilidade em full-motion, algumas com o próprio super star do Chicago Bull's. Você dribla arremessa e enterra. Seus oponentes tem os sugestivos nomes de Fingers, Mad Dog, Juice e Smash. Pode-se também tirar uma diferença contra Mr. Pippen em pessoa, o que não é recomendável.

CD
Já disponível

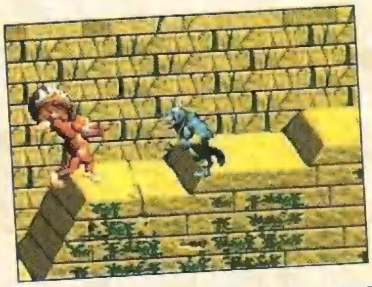
DONKEY KONG COUNTRY

PLAYMATES **AVENTURA**

SNES

Quem não se lembra de **Donkey Kong**, um dos primeiros sucessos no arcade? A Nintendo investiu pesado para ressuscitar o gorila nas telinhas. Mas, de igual, só o nome! Este cart de 32 Mega para um jogador foi feito pela Rare a partir de uma avançada técnica de modelos computadorizados que envolve softwares de Power-animation da Alias. Com isso, a Rare conseguiu animar personagens em três dimensões com iluminação realistíca e bons efeitos de sombra. Os gráficos criam uma nova era para o 16 bits e os sons são fiéis aos ruídos da selva e às macacadas do nosso herói. A jogabilidade multiscrolling de plataformas tem Donkey Kong, seu pequeno parceiro Diddy Kong e outros símios. Durante mais de 60 fases de ação hop-n-bop, DK e turma tentam recuperar o estoque de bananas roubado pelo crocodilo Kremlins. Há outras 60 fases escondidas. O preço deve ficar em torno de US$ 100.

CD ou cartucho
Sem previsão de lançamento



Donkey Kong e uma macacada da pesada têm de recuperar um estoque de bananas que está em poder do diabólico crocodilo Kremlins

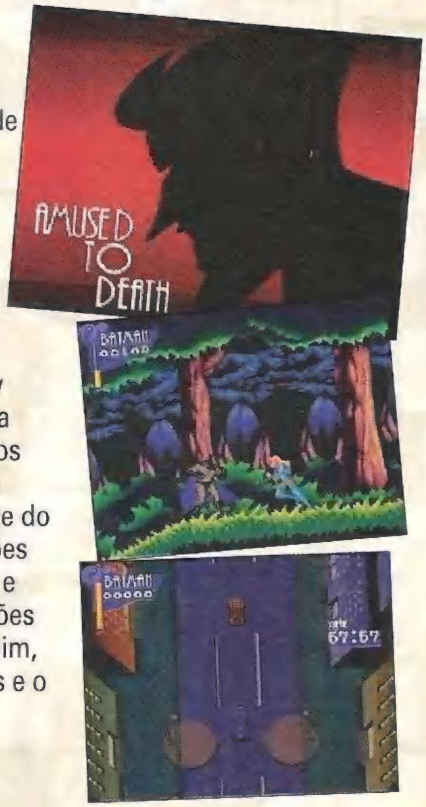
CENÁRIOS REALÍSTICOS

PRÉ-ESTRÉIA

BATMAN & ROBIN

KONAMI — **AÇÃO-AVENTURA**

SNES



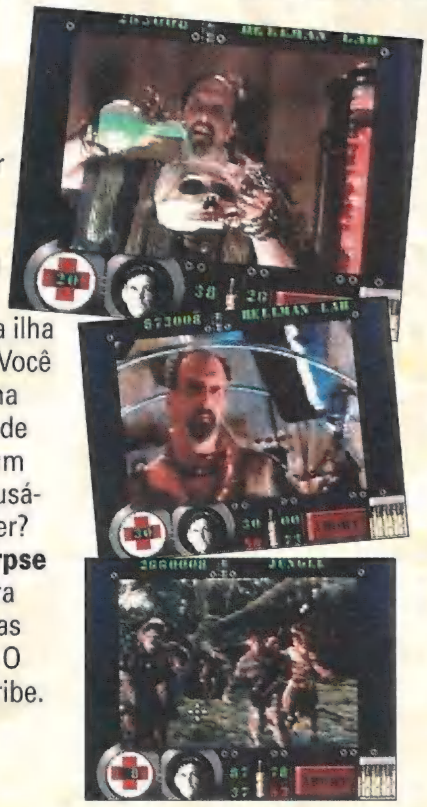
Batman e Robin continuam sua cruzada de combate ao crime num game ação-aventura de nove fases e estilo gráfico bem original. Os heróis de Gotham City estão engajados numa aventura que envolve pancadaria em side-view non-stop, lutas em queda livre (vertical) e elementos de maze (labirinto). Você joga como Robin na parte do percurso que traz emoções como dirigir o Batmóvel e enfrentar um time de vilões da pesada como o Pinguim, Mulher Gato, Duas Faces e o coringa.

Já disponível

CORPSE KILLER

DIGITAL PICTURES — **AVENTURA**

SEGA CD



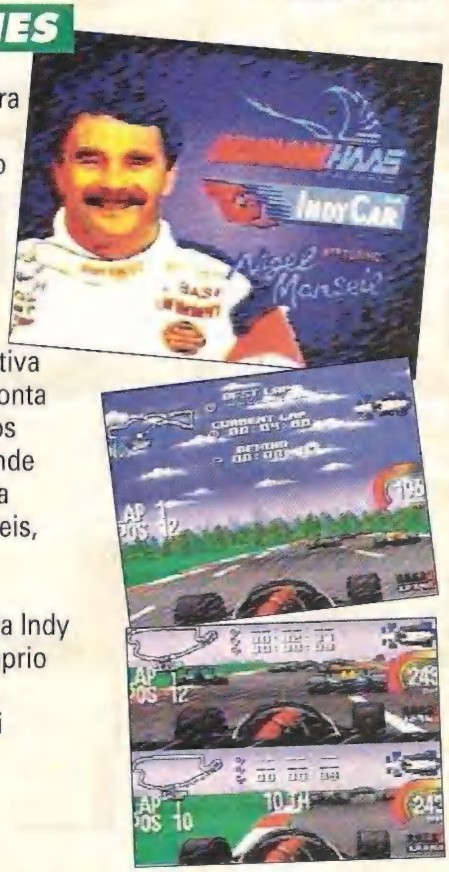
É a grande novidade em aventura-mistério com vídeo full-motion a partir de atores reais. Para aumentar a sensação, a Digital Pictures escolheu o tema ideal: Vodu. Imagine: você está numa ilha exótica e nada vai bem. Você está envenenado por uma poção vodu, uma horda de zumbis quer comê-lo e um sádico cientista planeja usá-lo como cobaia. Que fazer? Esta é a questão em **Corpse Killer.** Esta aventura para umjogador promete horas de mistério e estratégia. O video foi gravado no Caribe.

CD
Já disponível

INDY CAR RACING

ACCLAIM — **CORRIDA**

MEGA **SNES**



Corrida de Indy Car para um ou dois jogadores. A atração é jogar como Paul Newman fazendo parceria com o leão das pistas, Nigel Mansell. O jogo, que tem 16 Mega de memória, tem perspectiva por trás do volante e conta com circuitos realísticos baseados nas pistas onde acontecem os pegas da Fórmula Indy, com túneis, boxes montanhas e penhascos. Você faz a temporada completa da Indy e pode montar seu próprio carro escolhendo a escuderia pela qual vai correr.

16 Mega
Já disponível

BIKER M. FROM MARS

KONAMI — **CORRIDA**

SNES

O Macaco ciclista é o novo mamífero espacial a estrear para Nintendo. Throttle, Vinnie e o planeta Modo foram devastados pelos plutonianos cara-de-peixe. Os resistentes conseguiram escapar para a Terra, e os plutonianos os localizaram. Neste cart de corrida com gráficos 3D, você joga como o macaco ciclista ou um dos vilões. Cada corrida tem diferentes técnicas e armas. Monte no selim da bike e tire um racha contra a CPU ou um amigo nesta ação para dois jogadores simultâneos.

Já disponível

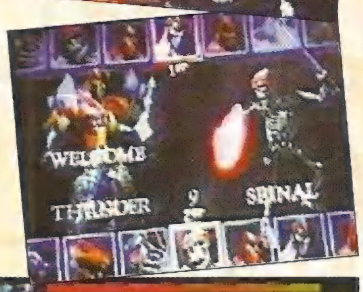
KILLER INSTINCT

NINTENDO ***LUTA***

ARCADE

ULTRA 64

Killer Instinct, desenvolvido pela Rare para o Nintendo Ultra 64, está chegando aos arcades com um visual matador! KL traz dez personagens que dentro de pouco tempo estarão imortalizados. Cada qual com uma personalidade marcante! Por exemplo, Spinal é um esqueleto que maneja espada e escudo e seu ataque especial é devastador, nocauteando o inimigo a jato. Ele também se transforma em outros personagens. Os outros combatentes não ficam atrás. Glaucius é o remanescente dos homens-de-gelo; Meltdown é uma tocha-humana; Combo, um poderoso boxeador; e Fullgore o mais armado de todos com lâminas pelo corpo todo. Os que preferem o instinto animal para uma boa luta não se decepcionarão com os dois representantes: um lobo assassino e um dinossauro raptor que cospe fogo. O controle de seis botões é semelhante ao do **Street Fighter**, com movimentos no direcional e botões que acionam os movimentos especiais. Você também pode bloquear, direcionando para trás. Você poderá também alcançar a incrível média de 15 golpes por sequência. O visual renderizado em texture mapped revela um dos cenários mais brilhantes já vistos no videogame.



Já disponível

Interação

não é coisa de papo cabeça.

Mesmo porque você não vai ter tempo nem de falar.

ACTIVATOR VEM COM ETERNAL CHAMPIONS para Mega Drive

CONTEÚDO APROVADO PELO COMITE J.I.L.Ó. (JOGOS INTERATIVOS LOUCOS E ÓTIMOS).

Antes era jogar, agora é interagir. Com ACTIVATOR você não só pula dentro do game como soca, chuta e bate! "Sensores inteligentes" captam os movimentos. Jogadores espertos captam o resto.

FOX

Videogame, música, adrenalina.

Se você não gosta de um desses itens, nem pense em ter um multi-mega cdx.

Prepare-se. No MULTI-MEGA CDX você joga todos os cartuchos para Mega Drive, todos os jogos para Sega CD e ouve milhares de CDs de música. Tudo no mesmo aparelho, tudo compacto, tudo demais!

MANTENHA FORA DO ALCANCE DOS NERDS.

ESTA PÁGINA ESTÁ TOTALMENTE DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO DO MUNDO ANIMAL (OU SEJA, NENHUMA).

Chega um dia na vida de um videogame que ele precisa se transformar em arcade.

Melhor que X-salada, mais emocionante que visão raio X: MEGA 32 X. Acessório que deixa o Mega Drive e o Sega CD com poder de 32 bits. Maior definição de telas. Sistema 40 vezes mais veloz. 32.768 cores diferentes. É o seu videogame virando arcade. Caiu a ficha?

SONIC & KNUCKLES

CONTEÚDO DESACONSELHÁVEL
PARA PESSOAS ACONSELHÁVEIS.

Você acha que este game é coisa do futuro?
Espera pra ver o que ele faz com o passado.

MEGA DRIVE

① - SONIC & KNUCKLES (Ótima escolha!)
Super lançamento de última geração. Aqui você:
- Tem 18 Mega de memória e gráficos incríveis.
- Controla o Knuckles, mas não sabe qual é a dele...
- Tem uma fase escondida, duas de bônus e uma 3D.
- Encontra com os personagens inesperados Super Sonic e Super Knuckles.

② - SONIC 2 + SONIC & KNUCKLES (Bom gosto, hein?) É só acoplar um no outro, colocar no console e: você controla Knuckles dentro do Sonic 2, descobre novas aventuras, atinge lugares inesperados.

③ - SONIC 3 + SONIC & KNUCKLES (Isso que é game reciclável!) É só conectar tudo e você tem um novo jogo: uma aventura na Ilha Flutuante. 34 Mega. Dá pra jogar com o Sonic, o Knuckles e até com o Tails.
Novos desafios, novas emoções!

TECTOY SEGA

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS FOX

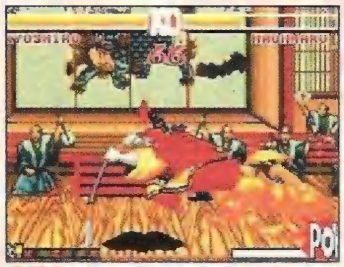
SAMURAI SHODOWN

Por Baby Betinho

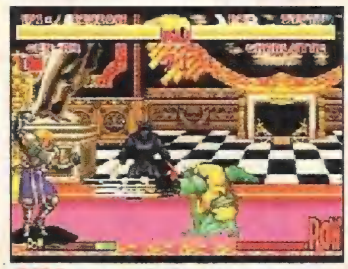
Eleito o jogo de luta de 93, **Samurai Shodown** estréia para os sistemas domésticos. As primeiras versões estão sendo lançadas ao mesmo tempo para SNes e Mega Drive e, surpresa, a versão para Mega é a melhor das duas! Por causa da memória limitada, a Takara descartou certos elementos para que o cart de 24 Mega se igualasse aos outros. Começando com Earthquake, que caiu fora. Como o personagem era muito grande, os sprites ocupavam muita memória. O grandalhão era o menos popular nos arcades e o de ataque mais fraco e acabou banido. Com isso, a Takara aproveitou para trazer o chefão final, Amakusa, para o modo two-players, o que obteve um efeito explosivo na ação, mesmo com um vácuo irreparável. Outras perdas são as telas de vitórias com sequências cinematográficas, a introdução de Hahmaru e detalhes do background (especialmente no de Hanzo). Como no SNes, os gráficos no Mega ficam sempre do mesmo

No modo para um jogador, Earthquake caiu fora. Restam 11 personagens

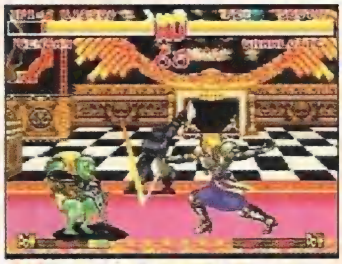
Prepare-se: no modo para dois jogadores você pode usar o chefão Amakusa



***DICA:** quando você derrubar o oponente, use uma técnica especial com golpes ininterruptos. Ele será obrigado a bloqueá-lo e perderá energia*

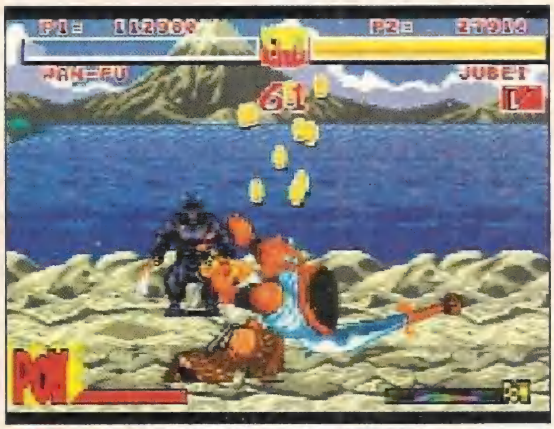


***DICA:** se você desarmar seu oponente, tente deixá-lo no canto para que ele não possa alcançar sua arma*

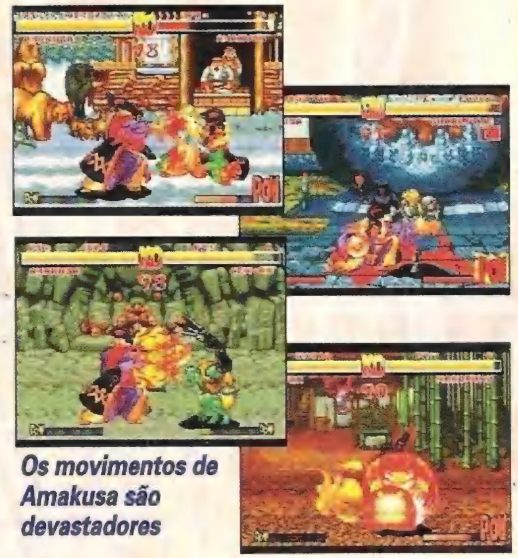


***DICA:** cuidado quando usar os slashes normal e forte. Se você errar, estará com sua defesa aberta*

***DICA:** quando você agarrar o inimigo, chacoalhe-o apertando o direcional da esq. para a direita e aperte os botões para danos maiores*



***DICA:** para ter a chance de usar fatalities, você precisa acertar o inimigo com um slash médio ou forte para dar o golpe final do combate*

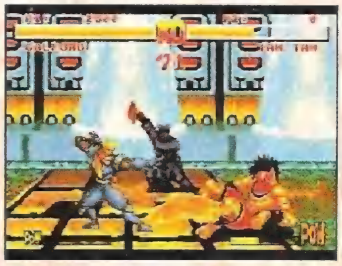


Os movimentos de Amakusa são devastadores

tamanho. Prevendo a limitação de áudio do Mega, a Takara tentou compensar fazendo a reprodução dos sons e vozes do arcade. O maior corte foram os anúncios dos nomes dos guerreiros. O banho de sangue e fatalities diminuiu. Mesmo assim, esta versão dá um show de vermelho no

Nakoruru também têm um animal de estimação. Ela pode voar com seu falcão ou apontá-lo para o inimigo

Se errar o arremesso de espada de Wan Fu, ficará vulnerável



O cachorro de Galford pode tontear o inimigo

SNes. A transcrição do controle de 6 botões do arcade foi bem sucedida, com exceção dos hit-points e das colisões. A Takara fez questão de adicionar novas sequências que não funcionam no arcade. As possibilidades de dois-em-um ocorrem com maior frequência e os golpes com saltos estão viscerais. Um cart campeão.

SAMURAI SHODOWN **4.0**

MEGA

TAKARA

24 Mega

1 ou 2 jogadores

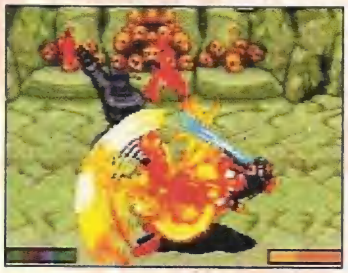
Luta / Continues ilimitados

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

COMBOS

GEN-AN

2 HIT SLASHER COMBO



Dê um slash forte de pé e comece um slasher spin para um dois em um detonante

JUBEI

DOUBLE-HIT GEYSER

Dê um slash forte de pé e inicie o comando para um Geyser Thrust

Imediatamente, entre com um Geyser Thrust forte e golpeie duas vezes

GALFORD

DOUBLE PLASMA

Dê um chute forte de pé e comece o comando para um Plasma Blade

Com o Plasma Blade forte você acerta dois golpes devastadores

Obs: esse combo só funciona contra personagens grandes

HANZO

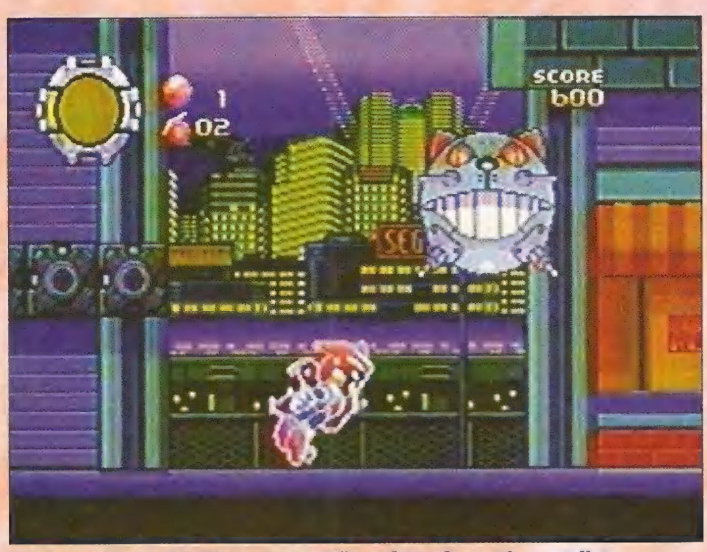
HARD SLASH

Pule sobre o adversário com um slash forte

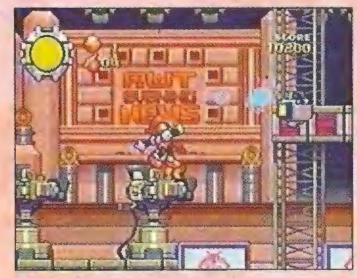
Imediatamente, dê um slash forte agachado e surpreenda o inimigo

Por Baby Betinho

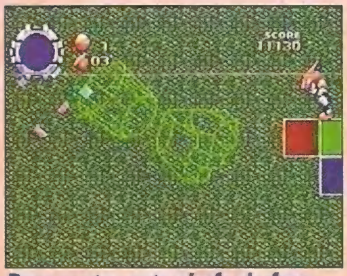
Jogo que deveria sair com o nome de **Spark** para o Mega Drive e acabou chamando **Pulseman.** O herói do jogo pode converter a energia elétrica em armas contra seus inimigos como, por exemplo, a potente espada laser. Ele também carrega seus disparos em forma de um invencível raio. Este aspirante a Mega Man também conta com curtos períodos de invencibilidade. O maior cuidado a tomar é manter-se distante da água que, por ser condutora de eletricidade, pode retirar alta carga de energia do seu boneco. Neste jogo de 16 Mega, os gráficos receberam um tratamento de cartoon e uma paleta de cores diversificada. Os cenários tem um toque de **Sonic**, com visual futurístico, engrenagens e portais eletromagnéticos. Coincidências com o mascote da Sega são inevitáveis, o que não quer dizer que Pulseman não possua estilo próprio.



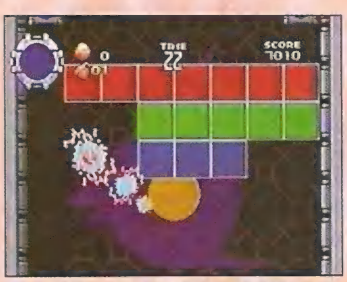
Para matar os inimigos que estão acima de você, a melhor maneira é se energizar



Essa fase acontece em um estúdio de TV tomado por robôs

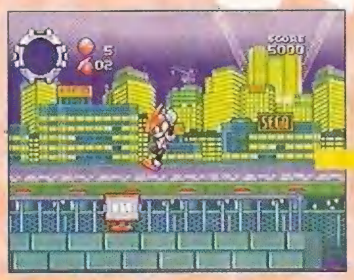


Para matar este chefe de fase, desvie da mão e, em seguida, atire nela

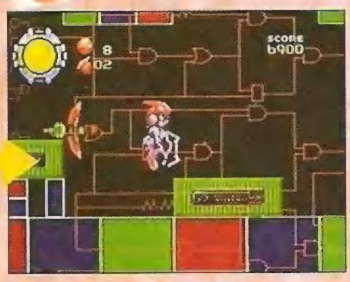


Energizar-se também é útil para atingir áreas que estão fora de seu alcance

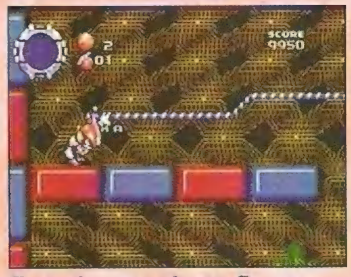
Nesta tela, você tem três fases para escolher, no Japão, nos Estados Unidos e na Índia



Quando você encosta em um dos monitores espalhados pelo caminho...



...isso o leva a uma fase especial e, depois disso, ao próximo estágio



Estando perto de um fio e se energizando, você percorre o fio como eletricidade

Dr. Waruyama

Pulseman

Leeche

PULSEMAN **3.5**

MEGA

SEGA

16 Mega - N/D fases

1 jogador

Ação - Continues

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■		

GENERATIONS LOST

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Por Scarry Larry

Fãs de **Flashback** e **Blackthorne** vão se identificar de imediato com este game. Mas com pouco tempo de jogo vão sacar que, na verdade, **Generations Lost** devia ser chamado de Imaginations Lost (imaginação perdida), já que o jogo é montado como um tradicional plataforma em visão lateral, sem nada de novo para mostrar.

ARMADILHAS SEM GOSTO

Em **Generations Lost** você controla Monobe, o herói, que sai a procura de um mundo perdido. Conforme a história progride, você fica sabendo que este mundo era habitado por Kharpanters (carpenters), pessoas que armazenaram

DICA: se mirar num arbusto ou na saliência de uma rocha e sua arma não atirar, tente outra parte do arbusto ou procure onde recarregar o Super Erad

DICA: esse casulo triangular lhe dá a habilidade de pular usando a corda durante a fase. Se mudar de direção durante o salto, você vai para outro nível

DICA: procure brechas na estrutura ou passagens para áreas escondidas nas paredes. Esta, na fase Generator leva a uma vida extra

as informações da época em pequenas caixas. Além dos habitantes perdidos no mundo selvagem, encontram-se séries de armadilhas que são de desanimar o piloto mais entusiasmado. Em sua jornada através das áreas é imprescindível estar de posse do Erad, um instrumento que você usa para escalar e, às vezes, para lutar. Pode-se encontrar grande variedade de itens, incluindo escudos, uma órbita destrutiva teleguiada e muito mais. Onde eles estão? Nos compartimentos idênticos aos de **Flashback**. Agora que a maioria dos humanos se foram, restou a você lutar contra os mutantes que tentam a dominação.

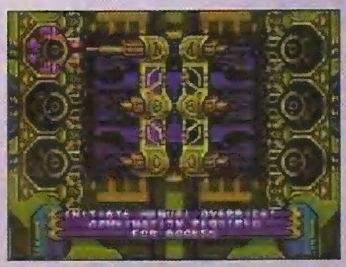
GREAT SOUND

Os cenários mudam de selvas para locações em fábricas e se destacam pelos gráficos detalhados. O personagem central tem sprites grandes e coloridos. Os movimentos são precisos como em **Flashback**. O som está acima dos jogos imortalizados no estilo, de longe, o prato principal. Pena que a guarnição não corresponda.

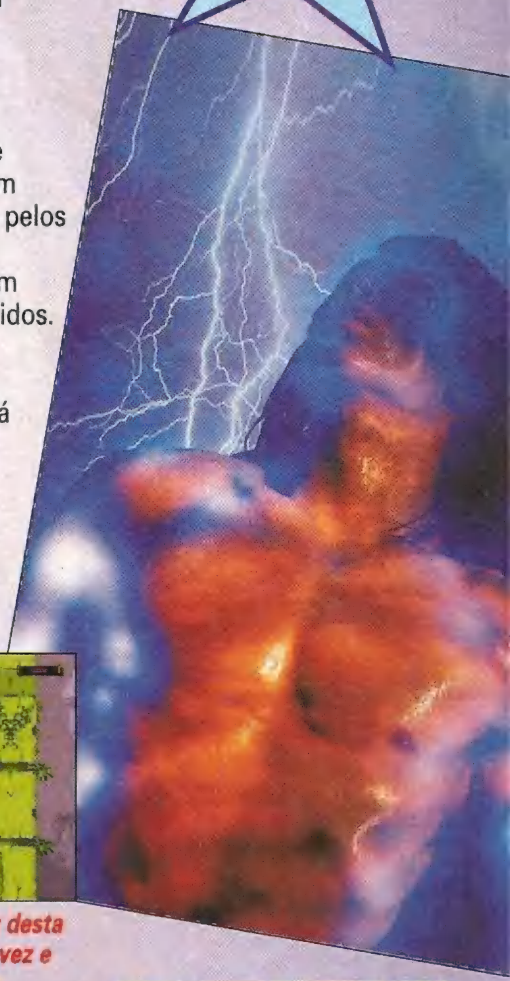
DICA: volte para se livrar desta armadilha pela segunda vez e avançar para a esquerda

DICA: cuidado com essas armadilhas no chão. Se pisar nelas, chumbo grosso vai cair em cima de você

DICA: se não conseguir passar desse ponto, atire na pedra. Ela vai sacudir e cair



DICA: de acordo com a sequência dos cadeados aperte A, B ou C e mova o direcional para a esquerda ou direita



Mega

GENERATIONS LOST

Time Warner Interactive

Se você já jogou Blackthorne ou Flashback, deixe de lado este Generations Lost. Gráficos e jogabilidade parecidos convencem só quem não sabe o que é um plataforma real.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4,0	3.5	3.5	3.5	Interm.

Preço não disponível
16 Mega
Já disponível
Ação/ Aventura
1 jogador
19 fases
Visão múltipla

Disney's THE LION KING

Por Jogador Desconhecido

A Versão para Mega de *O Rei Leão* vai encher seus olhos e ouvidos com gráficos e sons de primeira. Se você já está à procura de um presente de natal ideal para agradar o maninho e a maninha, que tal a velha e boa fórmula Disney (costuma não falhar!). Ah, quem mais vai aproveitar o presente é você... o pai, a mãe, os avós, o genro...

Como Simba, o jovem rei da selva, você enfrenta dez fases de ação/aventura, com

DICA: no exílio de Simba, o maior perigo são as rochas que desabam

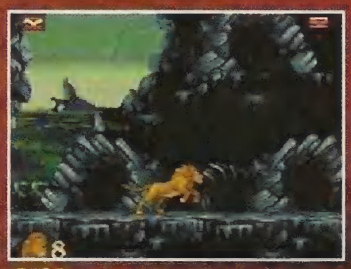
alguns puzzles pelo caminho. A história segue o filme: Simba é exilado quando filhote por seu maldoso tio Scar, e os jogadores o acompanham até se tornar um adulto e reclamar a coroa de Pride Rock. Cada fase é como um espelho das cenas do cinema, incluindo a corrida através do território dos elefantes, o exílio de Simba e a batalha final contra Scar. Os cenários refletem a animação do cinema e cada fase está repleta de inimigos e obstáculos criativos. Além de Scar, Simba terá de combater todo o elenco de vilões do filme: cheetahs, répteis, insetos e outras agruras da fauna e flora. Simba tem um repertório de movimentos para se defender - mostra as garras, rola, rosna e morde como um autêntico felino. Os movimentos são fáceis de acionar e cai direitinho com o controle 3 botões do Mega. Mas você estará sujeito a falhas ocasionais e saltos imprecisos. Outro ponto

DICA: nesta versão do Rei Leão, você pode escapar através do feno facilmente. No canto esquerdo do feno pule e agarre o focinho do hipopótamo azul. Suba e evite tudo que balançar o rabo

DICA: na batalha contra as hienas, você só pode liquidá-las quando estiverem pintando

DICA: os saltos duplos dos avestruzes são cheios de truques. Salte duas vezes ao se deparar com hipopótamos e ninhos. Pule o hipopótamo e, imediatamente, pule outra vez

DICA: quando tocar um inseto azul nas Pridelands, ele vai explodir. Pule depois de tocá-lo



DICA: pegue a caverna da extrema direita na sala da 1ª caverna no Retorno de Simba. Senão, você vai ficar rodando

DICA: mova-se rapidamente ao atingir um penhasco com água nascente verde no Cemitério dos Elefantes. O caminho mais fácil é pular para a direita e agarrar a borda esquerda, o que facilita a subida

Mega

THE LION KING

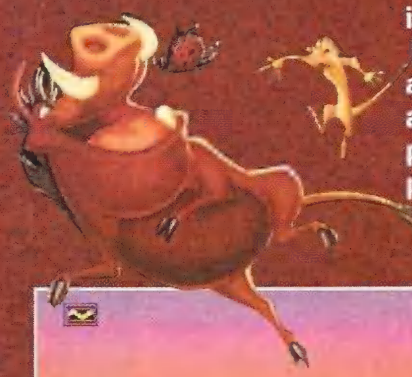
Virgin

O visual de O Rei Leão é bom e o som é ótimo, mas a jogabilidade precisa de um pouco mais de sintonia fina para ser realmente de um Rei da Selva.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	4.0	3.5	Interm.

Preço não disponível
Já disponível
Ação/aventura
2 jogadores

10 fases
Visão lateral
Multiscrolling



importante para se dar bem em *Lion King* é ficar atento à barra de vida e ao Roar Meter. Para prenchê-los há muitos power-ups e vidas pela tela. Os besouros azuis fazem com que nosso herói vá para um estágio bônus com Timon e Pumba. Nesta parte, você encontra uma infinidade de vidas, aproveite. O visual de *O Rei Leão* faz com que o gamer acostumado à vida urbana se sinta nas savanas africanas. Os cenários de fundo e a animação de sprites são o que se chama de serviço bem feito pelo pessoal da Virgin. A Disney entrou com a sua tradição em animação e deu um show. O Simba adulto, em particular, se assemelha muito a um leão real com seus movimentos de luta. As canções do filme estão todas presentes numa das melhores trilhas sonoras já feitas para videogame. Muitos detalhes, como o som do batuque e vozes digitalizadas (não tão boas como no SNes).

DICA: o bônus do inseto azul está no topo da árvore no canto alto esquerdo das Pridelands. Agarre-o e visite Timon e Pumba na fase final

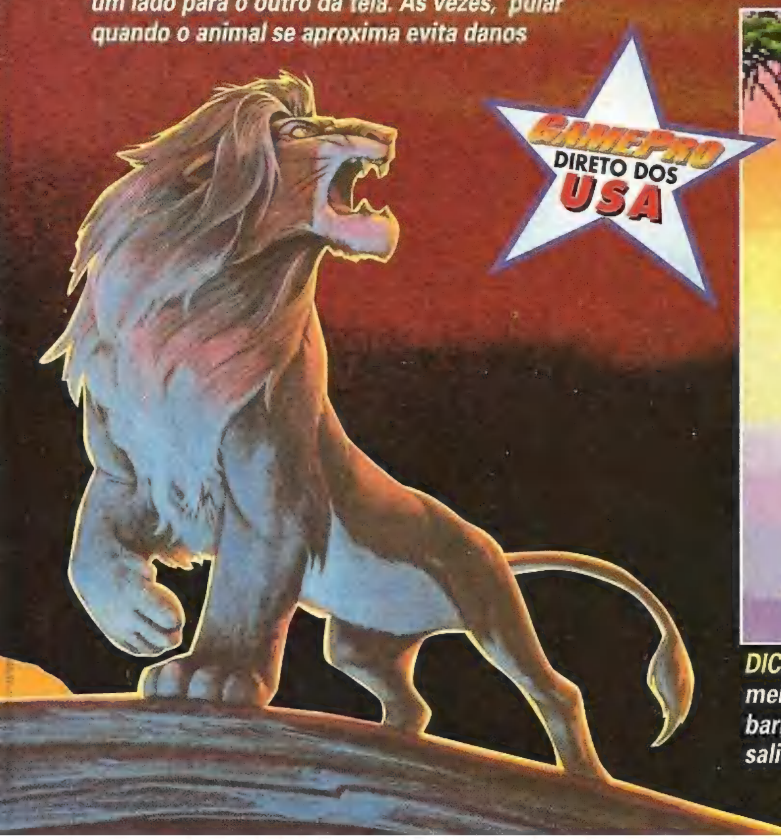
DICA: durante o Wildbeast Stampede, pule de um lado para o outro da tela. Às vezes, pular quando o animal se aproxima evita danos

DICA: para começar no meio da cachoeira em Hakuna Matata, pule sobre as plataformas e vire à direita na corredeira

DICA: role sobre as pilhas de ossos para poder atravessá-las

AINDA NÃO O REI DOS MELHORES

Mesmo com todo o visual excepcional e a parte sonora, algo perde em *Lion King*. O jogo se repete muito entre as áreas e em pouco tempo perde o fator diversão do começo. Também é muito difícil para iniciantes, justamente o público que mais gosta desse tipo de jogos. Portanto, os caçulas estão sujeitos a entrar numa fria com Simba, a não ser que se trate de um talento no joystick.



GAMEPRO DIRETO DOS USA

DICA: uma joaninha pousada numa pequena saliência de um rochedo no meio do caminho para a fase das Pridelands. Agarre-a para aumentar sua barra de vida. Suba sobre ela e livre-se do porco-espinho à esq. Pule a saliência abaixo de uma série de pontas em direção à direita da joaninha

PROMO... E SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE L...

A PROMOÇÃO CONTINUA.
APOSTE TODAS AS SUAS FICHAS NESTA ÚLTIMA ETAPA!

PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER

OLHO DE LINCE

PROVE QUE VOCÊ ENXERGA LONGE!

No novo concurso da SUPER GAMEPOWER quem tem olho de lince fatura prêmios incríveis.

Se liga na mamata:

Primeiro você procura a palavra SUPER, impressa com destaque em alguma página da edição 7, a palavra GAME, impressa na edição 8 e POWER na 9. Depois preeenche um cupom respondendo em quais páginas dessas três edições elas foram encontradas. Aí é só começar a torcer. É muito fácil, cara! Confira o regulamento ao lado, abra bem os olhos e participe!

1º prêmio: 1 TV estéreo 29" com controle remoto, marca Sanyo.

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOW...

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAM

REGULAMENTO

1. A Promoção SUPER GAMEPOWER "Olho de Lince" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.

2. Para participar, basta localizar, impressos nas edições 7, 8 e 9 da revista Super Gamepower, selos com partes do logotipo SUPER GAMEPOWER e responder ao cupom que vem nessas edições, dizendo em quais páginas se encontram as palavras SUPER, GAME e POWER.
A palavra SUPER estará na edição 7, GAME na edição 8 e POWER na edição 9.
O cupom será repetido nas 3 edições.

3. Poderão ser enviados 1, 2 ou 3 cupons, desde que cada um esteja em um envelope e traga as três respostas corretas.

4. O cupom, devidamente preenchido, deverá ser enviado dentro de um envelope para PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER "OLHO DE LINCE"- Caixa postal 9442 - CEP 05999-999 - São Paulo, SP, até o dia 20/12/94, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovante.

5. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas da promoção.

6. Só serão aceitos cupons originais.

7. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes das três edições e será realizado na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, no dia 05/01/95, com livre acesso aos interessados.

8. A relação dos ganhadores será publicada na edição de nº11 de Super Gamepower, a ser lançada no dia 31/01/95.

9. Os prêmios serão entregues na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, para ganhadores que residam em São Paulo, Capital. Os demais ganhadores receberão seus prêmios nas distribuidoras de suas cidades.

10. Serão distribuídos 10 prêmios no total, na ordem especificada:
1ºprêmio:1 TV estéreo 29" com controle remoto, marca Sanyo.
2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.
4º e 5º prêmios:1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo.
6º ao 10º prêmios:1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo.

Cert. Autorização nº 01/00/334/94

4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estéreo com CD, marca Sanyo.

2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.

6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estéreo sem CD, marca Sanyo.

VOCÊ PODE CONCORRER COM 1, 2 OU 3 CUPONS, DESDE QUE CADA UM DELES TRAGA AS TRÊS RESPOSTAS CORRETAS. SÃO MUITO MAIS CHANCES DE GANHAR!

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE

PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER — OLHO DE LINCE

Nome:

Data Nasctº: Sexo: Prof. do pai:

Endereço:

Cidade: CEP: Estado:

Tel.: CIC (seu ou do responsável)

EDIÇÃO 7 — SUPER — Nº da Página:

EDIÇÃO 8 — GAME — Nº da Página:

FIQUE LIGADO! ESTA É A TERCEIRA PALAVRA QUE VOCÊ VAI LOCALIZAR!

EDIÇÃO 9 — POWER — Nº da Página:

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE L

ESPECIAIS JOGOS DE LUTA. SUA MELHOR DEFESA É O ATAQUE.

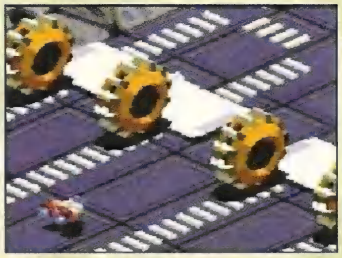
Ainda este mês, chega às bancas
uma edição especial Super Gamepower
só de jogos de luta.
Prepare-se para Fatal Fury Special,
Super Street Fighter, Mortal Kombat II,
King of Fighters, Samurai Shodown, Virtua Fighters.
E, para quem é durão, vai ter
edição especial de novo no mês que vem.
Perder essa, pode ser fatal.

SUPER GAMEPOWER
SEGA · NINTENDO

Por Captain Squideo

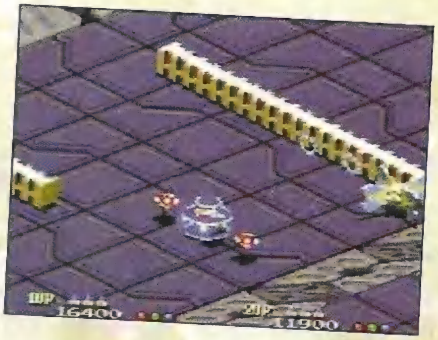
Desesperado por um shooter espacial em alta velocidade para o Mega? Ainda não chegou a hora. Abram bem os olhos, recrutas, para **Viewpoint**. Não precisa ser o cara mais observador do mundo para notar que a jogabilidade não é lá grande coisa. Depois de estrear em outros consoles como o Neo Geo, **Viewpoint** aterrisa agora no Mega Drive com uma adaptação feita pela Softhouse americana Sammy. Você pilota um jato simples entre seis mundos alienígenas diferentes encontrando toda à espécie imaginável de seres voadores. Os fãs podem ficar sossegados: engrenagens gigantescas e vermes cibernéticos trazem toda a nostalgia do **Viewpoint** original. A perspectiva continua fiel aos 3/4 vistos de cima em que sua nave atravessa a tela na diagonal. Mas a versão para Mega traz um incômodo que não estava presente no original do Neo Geo: a baixa velocidade, com traços de slowdown (câmera lenta). E este defeito acaba atrapalhando em muito o controle da nave numa manobra mais radical. Justiça seja feita, o controle não é de todo mal. As ações se resumem a tiros simples que podem ser carregados como no **R-Type**, arma especial e escudo contra as investidas inimigas. Mas, no caso do Mega, todo o poder de fogo acaba resultando inútil com o maldito slowdown. Agora que você foi devidamente advertido sobre a pior parte, vamos ao momento da rasgação de seda: os gráficos. A visão angular é intrigante, os inimigos são os mais estranhos possíveis (preparado para golfinhos robotizados?) e as fases diversificadas. Os inimigos circulam pela tela produzindo uma série de explosões impressionantes. Uma pequena introdução entre as fases faz com que a ação seja bem situada. A capacidade do Mega Drive faz com que os sons não decolem como no original, mas isto não é novidade. Tirando umas e outras, **Viewpoint** é shooter dos mais bem feitos, com direito a entrar para a lista dos grandes clássicos da modalidade.

Na fase 2, tome cuidado com esse ser rastejante que sai repentinamente dos buracos. Segundos antes umas bolhas avisam que quando ela sairá



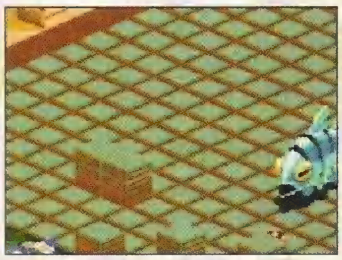
Não perca seus power-ups nessas engrenagens da fase 1. Elas são fáceis de ultrapassar e você tem inimigos mais rápidos para se preocupar

DICA: atire nas roletas para abrir esses portões e se dirija imediatamente para a área aberta e posicione-se para atirar na próxima roleta

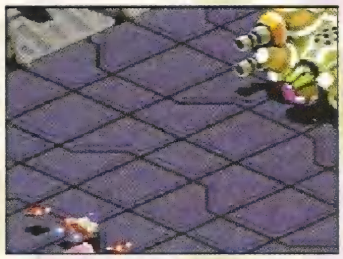


DICA: os tiros do inimigo alvejam constantemente a região dos power-ups. Por isso não vá reto para eles

DICA: esse peixe da fase 2 cospe ovos que explodem poucos segundos depois. Desvie deles e concentre seus tiros no peixe



DICA: preste atenção aos blocos nesse trecho. Os que vão se erguer brilham por um instante



DICA: depois dos torpedos vermelhos do chefe da fase 1 passarem por você prepare-se para os ataques de sua cabeça. Use suas armas especiais

VIEWPOINT

GAMEPRO DIRETO DOS USA

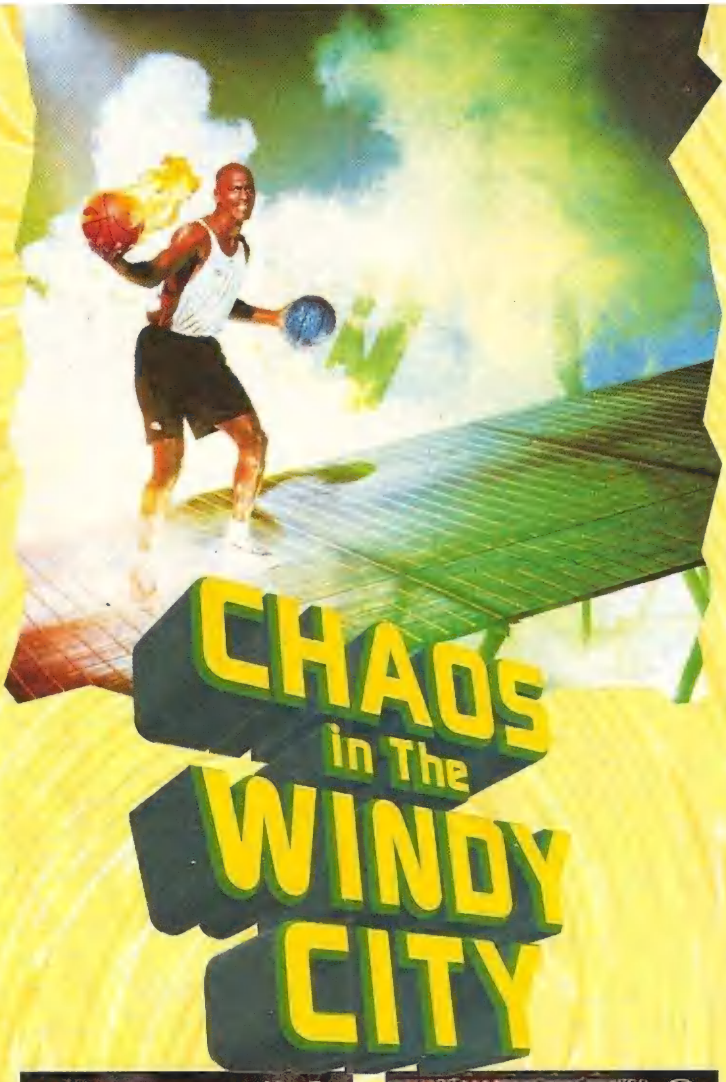
MEGA
VIEWPOINT
American Sammy

Os fãs do clássico do Neo Geo ficarão desapontados. O visual no Mega é ótimo, mas problemas de câmera lenta fazem a excitação do jogo seguir o mesmo ritmo.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	2.5	3.0	3.0	Ajust.

Preço não disponível
16 Mega
Já disponível
Tiro
2 jogadores
6 fases
Scrolling diagonal

Por Lord Mathias



Chaos in the Windy City começa com o pé esquerdo. Os power-ups são garrafas de Gatorade, caixas de sucrilhos e tênis de cano alto. Esse game faz **Cool Spot** parecer inofensivo com seu estilo barulhento de ação/aventura. Esquecendo esses detalhes, você descobrirá um jogo divertido. A história é qualquer nota. Michael Jordan chega para um jogo beneficente com as estrelas do basquete, mas seus companheiros foram sequestrados pelo dr. Max Cranium e escondidos em várias áreas de Chicago. Mike tem de dar um jeito. Cada membro tem pistas e dicas para Michael e ele vai atravessando casas mal-assombradas, trens, o laboratório de um cientista maluco e muito mais. Dr. Cranium mostra fãs a Michael, incluindo zumbis, guardas com asteróides, morcegos e teias de aranha. No fim de cada fase, o médico atira um chefe sobre você. As armas de Mike são bolas de basquete. Sua bola melhora com as superbolas que ele vai encontrando através das fases.

***DICA:** quando alcançar a 1ª área de bônus no 1º laboratório (na extrema direita), vá até o teto e abra a porta da esquerda para ganhar um homem extra*

***DICA:** apenas as bolas brancas são capazes de livrar sua cara dos guardas*

TREMENDO NO ARREMESSO

Os gráficos deste **Chaos in The Windy City** estão bem decentes. Dos detalhes do rosto de Mike até o fundo minucioso e criativo, o jogo reage a cada movimento que você faz. Dominar o controle é jogo ruim. Mike nem sempre acerta a cesta de primeira com seu arremesso, o que acaba sendo pior, se algum inimigo estiver por perto.

***DICA:** a bola de fogo é forte, mas quando rebatida espalha um monte de chamas*

***DICA:** use a bola de gelo para congelar o inimigo e destrua-o com a outra bola*

***DICA:** algumas bolas têm dupla função. A de ouro pega o inimigo, mas, se for repicada, transforma-se em 3 bolas*

***DICA:** a bola de gelo congela o inimigo, mas também pode congelar o solo, deixando o inimigo mais lento*

***DICA:** se estiver numa roldana, você não pode cair, a não ser que pressione o controle para baixo. Atire em inimigos boiando quando estiver andando a cavalo*

***DICA:** toda vez que achar uma bola de power-up coloque-a de lado para não desperdiçar uma arma poderosa com inimigos fáceis de eliminar*

Quase todas as paredes podem ser destruídas

CHAOS IN THE WINDY CITY — **4.5**

SNES

ELECTRONIC ARTS

12 Mega - 4 fases

1 jogador

Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

SNES

Por Scarry Larry

Você está à caça de um guerreiro que seja maleável como argila amassada na palma da mão? Os lutadores de **Clay Fighter 2** são bons de briga e têm o molejo ideal. Mas, como nada é perfeito, os gráficos e o som já não são os mesmos.

O BOM, O MAU E O FEIOSO

A primeira coisa que você vai notar é que muitos dos lutadores originais foram para o espaço. Os únicos sobreviventes são Tiny, Bad Mr. Frosty e Blob. Em compensação, chegam cinco novos personagens cheios de imaginação, como Nana, a banana; Octo, o polvo; Goo Goo, o bebê brigão; Hoppy, o coelho mercenário; e Kangoo, o canguru. Os personagens antigos tiveram seus movimentos aperfeiçoados, enquanto os novos contam com outros truques. Hoppy atira cenouras, Octo usa seus 8 tentáculos e Goo Goo baba. O sistema combo traz um mecanismo de golpes múltiplos melhor que nas versões anteriores.

SNes

CLAY FIGTHER 2...

Interplay

Todo mundo sabe que o Clay Fighter original era muito mais divertido no SNes. Clay Fighter 2 vai fundo, mas não chega a dar conta do recado.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	3.5	4.0	Interm.

Preço não disponível
24 Mega
Já disponível
Luta
2 jogadores
8 lutadores
Visão lateral

GRÁFICOS

Embora os golpes tenham melhorado, o jogo não tem o mesmo bom humor da primeira versão. Os gráficos são menos cartoon e mais 3D, o que deveria ser uma vantagem, mas não é. Cenários muito pobres (especialmente o ringue de box) e cantos recortados contribuem para criar uma atmosfera gráfica meio idiota. Os chefões também parecem sem personalidade. O som parece melhor. Cada lutador anuncia seus avanços no ato, com um efeito rápido, porém irritante. Os socos são consistentes e a música de fundo está onde deveria estar: no fundo. Só que os sons entre os golpes poderiam ser mais divertidos.

COM O CONTROLE DO VIZINHO

Fique ligado, os controles podem escapar do seu domínio. O inimigo é veloz e mortal e sua reação deve ser rápida. Nem todos os movimentos acontecem quando você quer, então o investimento em um bom controle é essencial. Ação rápida e bons combos nem sempre são a garantia da melhor diversão. Os fãs de argila vão querer esse game na sua coleção, como os adeptos de uma boa briga. Mas há muita gente que vai achar o jogo grudento demais.

***DICA:** se ficar encurralado em um canto e tiver um projétil de ataque, detone-o*

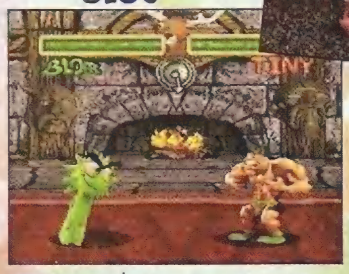
***DICA:** tente manter seu adversário nos cantos*

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Bebês no pedaço. Cuidado com o ataque de mamadeira de Goo

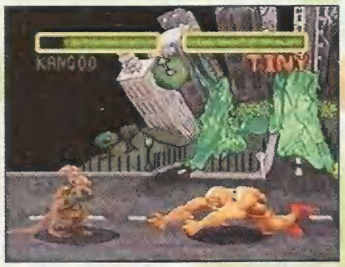
NEW AND IMPROVED

Blob



Blob agora tem um bastão e usa seus olhos como arma

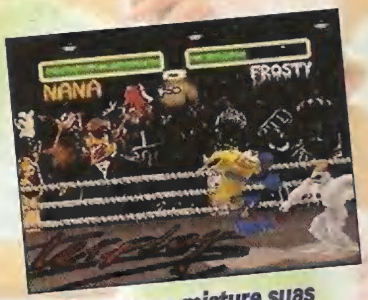
Tiny



Tiny pode dar uma corridinha baixa e um soco

Bad Mr. Frosty

A bola de neve de Frosty está mais dura



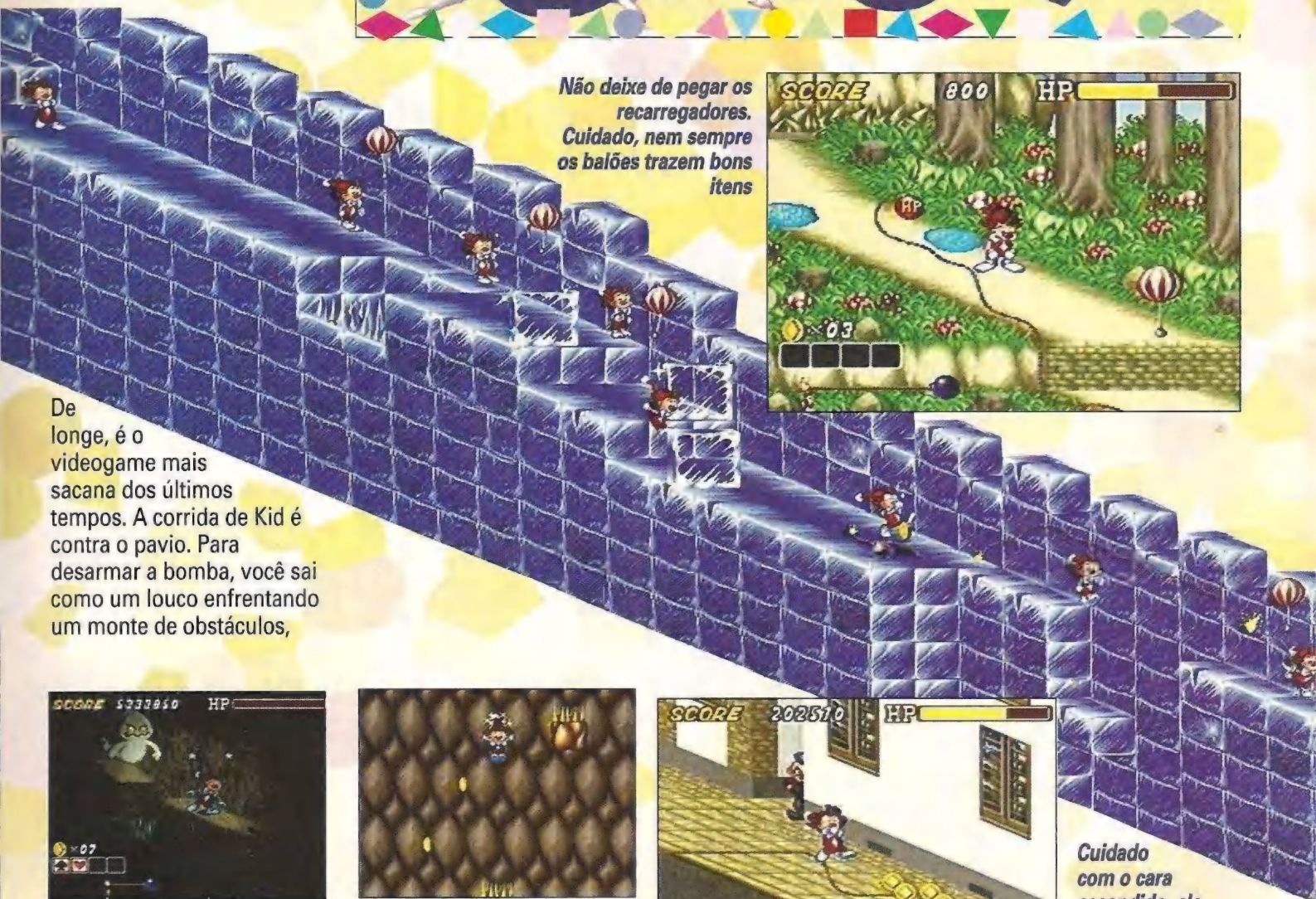
***DICA:** sempre misture suas combinações (soco, chute, chute baixo etc.) O computador A.I. responde melhor a um ataque equilibrado*

***DICA:** quando estiver jogando como Hoppy comece com um chute e imediatamente dê uma rasteira*

SNES

Por Baby Betinho

Apavorou! Pensou ação, pensou KidKlown. Este cart de perspectiva inusitada em 3/4 é uma corrida "suicida" contra o tempo. Um pirata espacial com tendências terroristas sequestra a princesa do planeta Clown, obrigando o bobo da corte, Kid, a sair na captura. Só que o herói é um verdadeiro desastre e aterrisa à força num planeta hostil, cheio de perigos. Blackjack, o pirata, decide destruir de vez o palhaço e arma uma bomba no final de cada fase do jogo. Correria do começo ao fim!

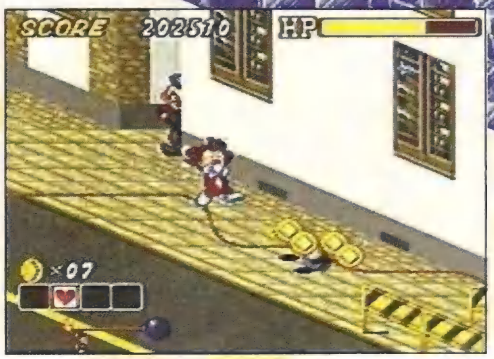


Não deixe de pegar os recarregadores. Cuidado, nem sempre os balões trazem bons itens

De longe, é o videogame mais sacana dos últimos tempos. A corrida de Kid é contra o pavio. Para desarmar a bomba, você sai como um louco enfrentando um monte de obstáculos,

Não deixe o fantasma encostar em você, pois ele suga uma boa parte de sua alma

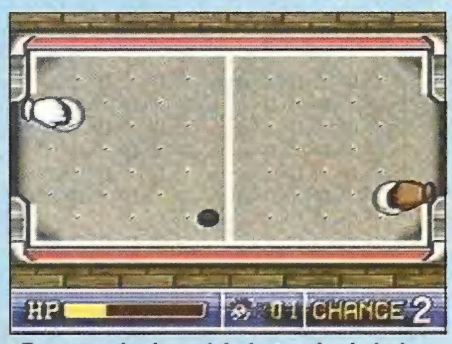
Caindo dentro da lata de coke, você faz esta fase para pegar moedas



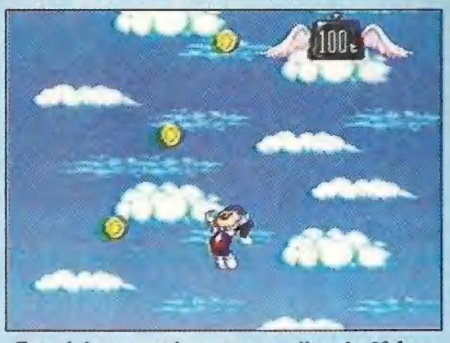
Cuidado com o cara escondido, ele chuta e pode jogá-lo na rua para ser atropelado

armadilhas e inimigos. Se ela explodir - Game Over. Mas chegar até ela vivo e antes do pavio é missão para veteranos em jogos do estilo. Os obstáculos mudam com as fases: árvores, espinhos, latas de coke, muralhas, pneus..., e uma lista infindável de bagulhos. As versáteis fases bônus exigem do piloto, entre outras, a habilidade de colher moedas em queda livre e o domínio de jogos de mesa. Gráficos e sons são superiores aos 8 Mega de memória do cart. Quem vê jura que tem 16. Bacana à beça!

HORA DO DESCANSO

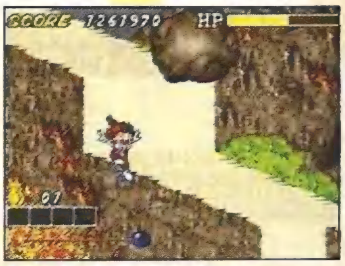


Fure o gol adversário batendo de lado



Este bônus está no trampolim da 2ª fase

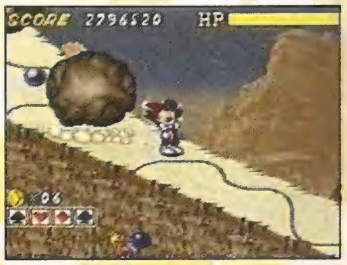
Observe a frequência e as sombras dos objetos que caem e desvie



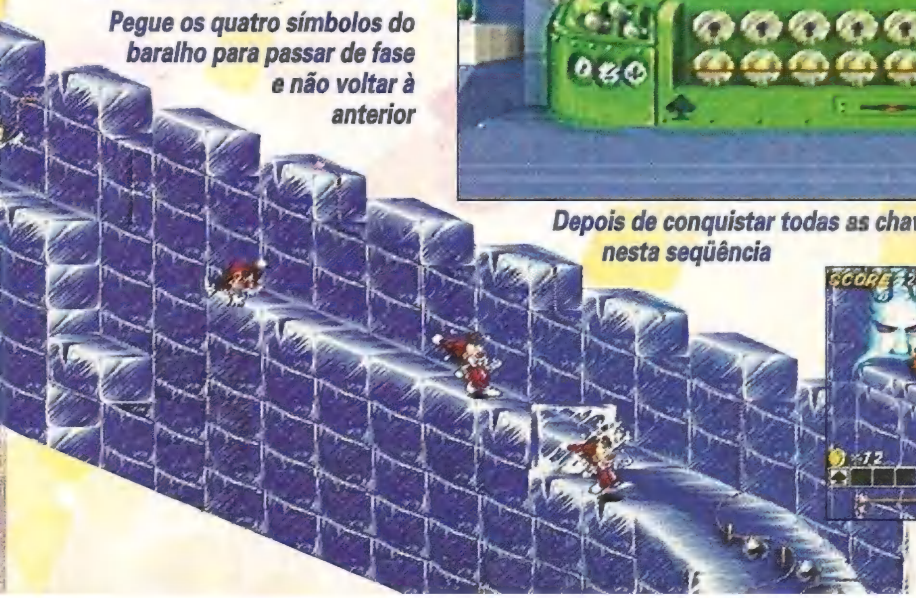
Se a barra estiver dura demais, caia fora deste caminho e entre em outra. É melhor perder um pouco de energia do que gastar um tempo que pode ser precioso mais tarde

Pegue os quatro símbolos do baralho para passar de fase e não voltar à anterior

Depois de conquistar todas as chaves, salve colocando-as nesta seqüência



Nesta tela, as pedras caem com freqüência. Oriente-se pelas suas sombras e desvie rapidamente



KID CLOWN-CRAZY CHASE — **3.8**

SNES

KEMCO

8 Mega - fases N/D

1 jogador

Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

Por Bro'Buzz

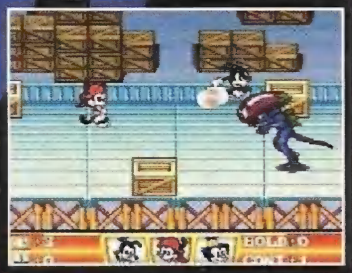
ANIMANIACS

Os geniais irmãos da Warner, Yakko e Wakko, e sua irmã, Dot, estão estreando no SNes. Pena que o jogo não corresponda às expectativas. Os *Animaniacs* estão apostando tudo nos games (este mês está sendo lançado também para Mega). Para SNes, o jogo é destinado à criançada, com uma jogabilidade insignificante e gráficos bem infantis. A história é interessante: os três terríveis foram escalados para encontrar um script da Academia. O chefão da Warner Studios acredita que com esta missão conseguirá manter Yakko, Wakko e Dot longe de problemas. Se enganou! O trio viaja através de vários sets de filmagem, encontrando armadilhas e coletando moedas enquanto tentam escapar dos seguranças. Completamente diferente do Mega, esta versão não foi bem planejada. É mais um ação/aventura em que o principal desafio se resume a saltar e aterrisar corretamente, evitando cair nas armadilhas do jogo. Os personagens (a sua escolha) não contam com power-ups especiais ou itens como o martelo e a bola, presentes no Mega. Estão limitados a mover objetos. Os gráficos foram bem desenhados, com muita coloração, e fazem sucesso com os baixinhos. Os cenários estão cheios de referências da série. A música é repetitiva e primária, nada complexa. Os controles são fáceis de decorar mas complicados de acionar. Um botão de pulo e um de soco. Ambos pedem precisão suíça. Para aterrorizar, a guarda pega pesado no seu encalço.

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Dessa vez o desafio é hollywoodiano: os irmãos precisam encontrar um script e passam por vários sets de filmagem

DICA: na fase aquática, trate de se equilibrar no barril para conseguir se dar bem



DICA: use seu dash para quebrar caixas e pegar moedas

Os gráficos usam e abusam do bom humor dos personagens

SNes

ANIMANIACS

Konami

Os três Animaniacs - Yakko, Wakko e Dot - tentam tentam elevar o grau de barulho e excitação no SNes. Mas o barulho não saiu na medida justa desta vez.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	3.0	3.0	Interm.

Preço não disponível
8 Mega
Já disponível
Ação/aventura

1 jogador
4 sets
visão lateral
multiscrolling

SHAQ FU

Por Marjorie Bros

A Electronic Arts conseguiu transformar um dos maiores homens do mundo em uma pequena sprite na tela de um jogo de luta. Tudo em nome da velocidade do jogo. O jogador de basquete dessa vez não vai quebrar as tabelas, mas vai ter de se entregar de corpo e alma a um fighting game, no mano a mano. No story mode, controlado pela CPU, você tem de salvar um filho do rei de Sett Ra, de uma múmia demoníaca e de seus cinco capangas. Naturalmente, um ou dois jogadores podem encarar o desafio do modo Duel, com o tradicional melhor de três rounds. Socos, chutes, fireballs e movimentos especiais compõem o cardápio de **Shaq Fu**. Você pode acionar combos semelhantes ao do estilo Street, mas são difíceis. Caso você ajuste a velocidade para rápida, é bom estar com os reflexos bem apurados, pois **Shaq Fu** é o jogo de luta mais rápido que há por aí. Para que você não enfrente muitas dificuldades com tanta rapidez, os controles facilitam a jogabilidade. Por exemplo, para defender, basta pressionar o direcional para trás, mas se você mantiver o botão apertado e pressionar um outro de ataque qualquer um novo movimento já é acionado. Os gráficos são de primeiro nível, apesar do problema das sprites pequenas. A música não merece grande destaque. Não é um jogo para desbancar os clássicos do gênero luta, mas **Shaq Fu** oferece diversão para os fãs do gênero.

DICA: para acionar o Shaq-uriken aperte para frente, trás, frente e pressione X ou Y

DICA: Shaq mostra seu Flaming Power Punch se você der baixo e apertar X

Shaq ataca no Segundo Mundo através dessa tela de mapa

DICA: aperte baixo, frente e A para acionar um Inferno Kick

DICA: não pule a tela de game over no Duel Mode

DICA: o shield é fraco contra arremessos especiais no solo

DICA: os lutadores de Shaq Fu usam muito as cambalhotas, que são ideais para movimentos psíquicos

SHAQ FU **3,5**

SNES

ELECTRONIC ARTS

16 Mega

1 ou 2 jogadores

Luta

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

A MOÇADA

Sett Ra, a múmia

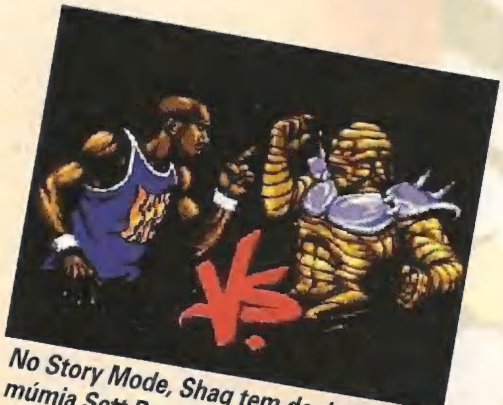
Mephis, o feiticeiro

Rajah, o cara da espada

Beast, o monstro

Kaorl, o gato alien

Voodoo, o mago



No Story Mode, Shaq tem de detonar a múmia Sett Ra e seus cinco capangas

TEM GENTE QUE SÓ ACREDITA

DONKEY KONG COUNTRY. NEM JOGANDO VOCÊ VAI ACREDITAR.

REALISMO FANTÁSTICO EM UMA AVENTURA COM O GORILA KONG.

Donkey Kong Country® é o primeiro game inteiramente criado nos supercomputadores SGI, os mesmos usados para o filme Jurassic Park.™ Ou seja, é simplesmente o maior game de todos os tempos.
Tudo nele é inacreditável. São mais de 100 fases com cenários absurdos de selva, cavernas e até ruínas. A perfeição dos efeitos 3D é brutal e vai enlouquecer você com tempestades de neve, barris explosivos e muita ação até debaixo d'água.

32 MEGA E MAIS DE 100 NÍVEIS DE AVENTURA.

E o melhor é que nem é preciso bancar o cérebro de macaco torrando toda a grana num novo console. Com seu próprio Super NES só você pode entrar nesse mundo onde nenhum outro jamais entrou. Bote Donkey Kong Country® no seu Super NES. Nem jogando você vai acreditar.

O MAIOR GAME NINTENDO DE TODOS OS TEMPOS.

Donkey Kong e seu inseparável amigo Diddy Kong.

Donkey Kong Country®. © 1994 Nintendo. Game by Rare. Jurassic Park™ & © 1992 Universal City Studio, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.

VENDO.
DONKEY KONG COUNTRY
PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
POWER
RESET
SUPER NINTENDO
SELECT
START
THE Best play Here
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo PLAYTRONIC
Leo Burnett

DRAGON BALL Z 3

Por Marcelo Kamikaze

O terceiro **Dragon Ball Z** para SNes chega sem muitas novidades. Graficamente falando não houve muitos progressos. O som também está no mesmo nível. As falas são dos mesmos dubladores do desenho original, como de costume. Desta vez, a história se baseia na série da criatura Boo, inventada por um feiticeiro. Os lutadores desta versão são a Goku, Gohan, Goten, Bedita, Trunx (pivete e adolescente), Andróide número 18, Kaioh Shin, demônio Dahbra e Boo. Ponto negativo para a exclusão do modo de história. O modo de campeonato acabou sendo o modo normal, com final.

O seu oponente soltou um raio? Azar dele! Use uma das quatro alternativas abaixo e minimize o ataque adversário

***DICA:** Kaioh Shin não tem os golpes Meteor. Então, paralise o inimigo e depois solte a magia mais animal que tiver*

MUDANÇAS BÁSICAS

Em **Dragon Ball Z3**, se os lutadores se encontrarem com o dash eles vão medir forças. Use um comando comum a todos os personagens e utilize os arremessos especiais. Caso seja arremessado, pode-se contra-atacar ou cair em pé com um duplo toque nos botões L ou R, conforme a direção em que você estiver. Herança da segunda versão. O vôo pode ser usado mesmo de perto, facilitando

***DEFESA:** ← + A. Dano de 50%. Não gasta power*

***DESVIO:** ←↙↓ + A. Dano de 25%. Não gasta power*

***NEUTRALIZAÇÃO:** →←→ + A. Dano 0%, com gasto de power*

***REVIDE:** ↓↙←→ + A. Dano 0%, com gasto de power*

SUPERGP DICA Z: LUTE COM TRUNKS ADOLESCENTE

Na tela de apresentação (depois da fala de Goku e Bedita), aperte ↑ X ↓ B L Y R e A.

Entre no modo VS ou no modo campeonato e lute com o Trunks grande. Ele tem Meteor Attack.

Na hora da colisão aperte A bem rápido. Quem perder pode usar novamente uma das quatro defesas. Pode-se revidar até 3 vezes

***DICA:** todos os lutadores tem arremessos. especiais. Encontre-se no dash e digite ↘↖ + Y*

com isso a fuga. Os raios poderosos e suas defesas magníficas continuam. O carregamento de power (Y+B) ficou mais rápido e os raios gastam menos power. Resultado: as batalhas ficam mais intensas com raios. Os meteor attacks foram reformados. Ficaram mais destruidores (visualmente). No que se refere à jogabilidade, o jogo ficou mais quebrado: há uma pausa muito grande quando se acertam os golpes. Os golpes especiais são fáceis de serem acionados.

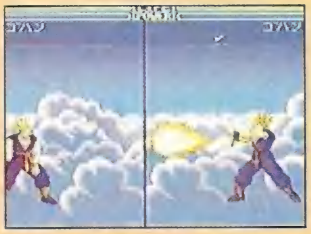
DRAGON BALL É DRAGON BALL

Como de costume, há muitas dicas escondidas no jogo. Nesta matéria apresentamos a senha para você poder usar o Trunx adolescente. Kamehame-ha!

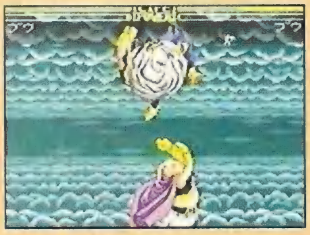
METEOR ATTACKS: GOLPES FINAIS

GOKU: Neo Meteor Smash
←↙↓↘→↗↑ + B de perto

GOTEN: Lisbon Rush
←↙↓↘→↗↑ + B de perto

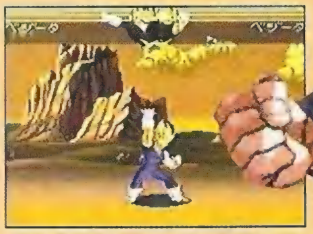


GOHAN: Violent Rush
→↘↓↙←→ + B de perto



BOO: Boo Buster
←→↓↑ + Y de perto

TRUNKS pivete: Spirit Rush
→←↓↑ + B de perto



BEDITA: Gyaric Gun Fire
→↘↓↙←→ + Y de perto

DAHBRA: Rushing Sword
←→↓↑+ Y de perto

TRUNKS: Tornade Crash
→←↓↑ + Y de perto

DRAGON BALL Z 3 **3.8**

SNES

BANDAI

16 Mega - 3 Fases

1 ou 2 jogadores

Luta - Continues ilimitados

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■		
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	

VENCER O COMPUTADOR? USE A SUPERGP MANHA

Ao começar a luta, afaste-se e vá carregando o power (Y+B). Mande raios.

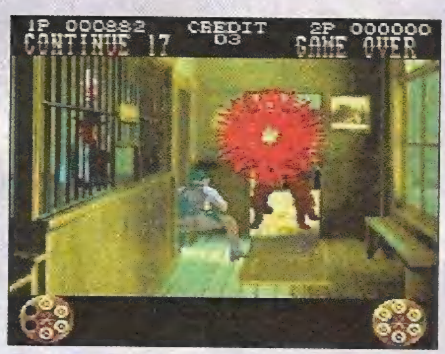
Se acabar power, carregue novamente. Sempre neutralize os raios inimigos

Por Slo Mo

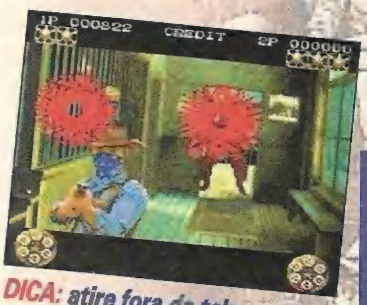
A velha fórmula imortalizada no cinema por astros do bangue-bangue como John Wayne e Burt Lancaster tem no videogame um investimento seguro. Muitos jogos que refletem os antigos Westerns Spaghetti já estão disponíveis: **Sunset Riders**, **Mad Dog MacCree**, **Fievel Goes to West** e **Wild Guns**. O mais recente lançamento é uma sequência de **Lethal Enforcers**, clássico da Konami. E essa empresa, quando encasqueta, mergulha de cabeça em seus projetos.

NA TRILHA DO OESTE

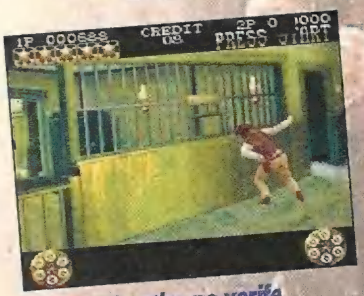
Para fazer uma sequência à altura de **Lethal Enforcers**, o pessoal de desenvolvimento revisitou o Oeste selvagem. Só que, desta vez, a versão para Sega CD acabou saindo a cara do cart para Mega Drive. O jogo você deve conhecer dos fliperamas. É só trocar o polícia e bandido do original por cowboys e índios. Tiros, muito tiros para tudo que é lado. Você percebe que o cart é matador logo na loja. No pacote, um baita três oitão de plástico azul, preparado para o videogame (desista de usá-lo para outros propósitos). Aí é chegar em casa, ligar a TV e mirar nos alvos expostos da tela, apertando o gatilho como um louco para acompanhar o ritmo do jogo. Os vilões aparecem ao mesmo tempo de todos os lugares, atrás de barris, pulando janelas. Este shooter em primeira pessoa traz cinco fases em locações diferentes, todas do velho Oeste - bancos, saloons, e diligências. Para aumentar seu poder de fogo, basta acertar os ícones de armas e garantir munição para os canhões e espingardas. A jogabilidade muda a cada arma... novidade! O visual é apenas satisfatório para o poder do Sega CD. Até que os bandidos digitalizados mantêm uma boa animação e tamanho de sprites. O jogo perde é nos backgrounds (trem, diligência) que estão muito estourados. Os sons estão anos luz a frente da versão de Mega, graças à tecnologia CD. Os efeitos vão de ricocheteios de balas a vozes digitalizadas. Um ano atrás havia quem duvidasse do êxito do Sega CD por causa dos poucos lançamentos para o sistema, o alto preço dos discs e a chegada de novos sistemas mais barateiros. A Sega, mesmo na iminência do lançamento do Saturn, mantém um pique invejável de novos jogos. A cada mês, novos cartuchos de alta qualidade invadem o mercado, para alegria de quem se manteve fiel à empresa. **Lethal Enforcers** é apenas um grão na praia da Sega - um supercart indicado para todo jogador que se preze.



Buracos de bala significam que deu certo. DICA: algumas armas especiais podem ser recarregadas

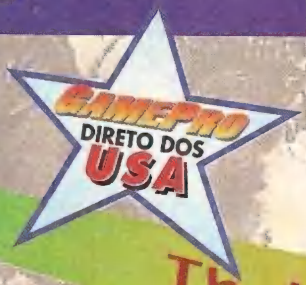


DICA: atire fora da tela regularmente para manter sua arma carregada

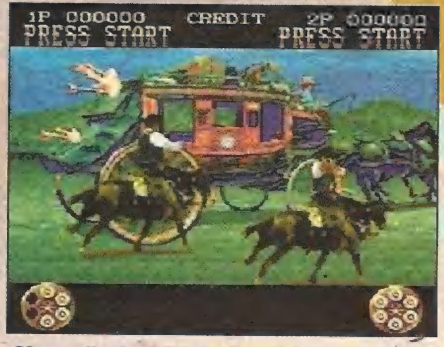


DICA: não atire no xerife

DICA: é difícil ver as vítimas inocentes atrás das grades das caixas do banco



The bad guys



No melhor estilo do faroeste, uma troca de tiros. Atire nos caras atrás da carroça, mas poupe os cavalos

Sega CD

LETHAL ENFORCERS II...

Konami

A Konami caprichou nesta versão de Lethal Enforcers em que não sobra pedra sobre pedra em meio a tanto tiro. O CD ganha um shooter de primeira com som afiado.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	5.0	5.0	Interm.

Preço não disponível
CD
Já disponível
Tiro
2 jogadores
5 fases
Visão em primeira pessoa

GAMEPRO DIRETO DOS USA

ANDROID ASSAULT

Por Captain Squideo

Android Assault traz para o Sega CD um ação-tiro decente, no estilo de **Super R-Type**. Os veteranos em jogos espaciais vão ficar embasbacados ao ver como a Sega pode apostar em coisas tão ultrapassadas para o seu moderno CD-Rom.

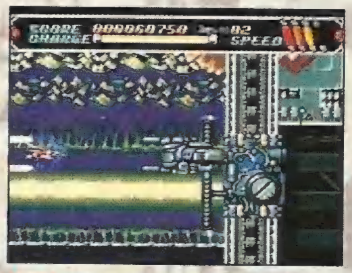
SENTA QUE LÁ VEM A HISTÓRIA

Os Xias estão atacando sistematicamente todas as colônias humanas espalhadas pela galáxia. A Terra é o último alvo. Você parte para a ação na Bari-Arm, uma espaçonave que se transforma em ciborgue. A luta o levará em side-scrolling de Júpiter à colonia em Xian, passando por batalhas subaquáticas, campos de asteróides e a nave mãe inimiga.

DICA: a oscilação dos sinais do corpo deste caranguejo mecânico indica uma nova onda de energia. Golpeie por baixo e por cima da tela para dribá-la

DE VOLTA AO PASSADO

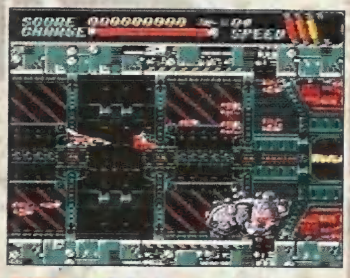
O tipo do shooter é bem familiar e utiliza um tipo de jogabilidade considerada ideal durante muitos anos.



DICA: escape pelo meio da linha de fogo do inimigo e livre-se dele com um tiro carregado

Com o lançamento de shooters mais sofisticados para o CD (especialmente o **Rebel Assault** e o **Shock Wave** para 3DO), **Android Assault** chega ao mercado com cara de antiguidade. Você abre fogo da esquerda em inimigos minúsculos e rápidos enquanto enormes chefes se aproximam pela direita. Os power-ups estarão a seu redor e você fará o movimento ziguezague através de túneis estreitos. Claro, está muito mais rápido que jogos como o **R-Type** ou **Darius Twin**. Os jogadores experientes vão se familiarizar com os controles de **AA**. Você guia sua nave através de corredores, atirando com uma arma simples que pode carregar potência de tiro. Não há outra alternativa em armas, o que simplifica a ação. Os gráficos tem como tema a mesma guerra espacial dos outros jogos. As imensas garras mecânicas, os chefes robôs e o visual ficção científica industrial estão presentes em grande estilo. Os sons não deixam por menos e seguem o padrão. A música, difícil de carregar, trabalha com vozes digitalizadas que chamam novas armas e power-ups. Se você é um daqueles caras chegados num saudosismo e quer contar com um shooter clássico na lista de CDs de sua casa, peça **Android Assault** para seu velho como presente de fim de ano. Afinal, ele merece!

DICA: o chefe da 1ª fase se move devagar. Use o tempo necessário para carregar suas armas com o triplo power-level



DICA: os inimigos costumam mirar os tiros nos ícones de power-up flutuantes, então tenha cuidado ao pegá-los

DICA: não fique mandando bala o tempo todo.É difícil enxergar os tiros e power-ups

Sega CD
ANDROID ASSAULT
Sega

O tiroteio de ação de Android Assault até que é consistente, mas vai parecer simples demais para veteranos dos shooters tradicionais como os R- Type.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	3.5	3.5	3.5	Ajust.

US$49.99
CD
Já disponível
Tiro

2 jogadores
7 fases
Visão lateral
Side scrolling

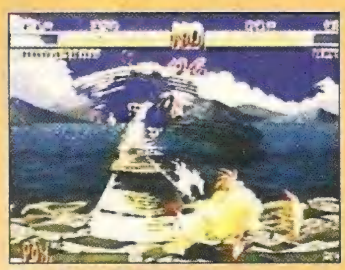
3DO

Por Baby Betinho

Isto sim é o **Samurai Shodown**. A primeira coisa que procurei, não demorou a aparecer: sangue. Não aquela bobagem que aparece no SNes; também não estou falando daquele jato ridículo de cor acinzentada que aparece nos arcades americanos (se alguém conseguir explicar o que é aquilo, por favor nos escreva). Estou falando de sangue mesmo, de cor vermelha e pegajoso. Aquele que fez de **Mortal Kombat** algo diferente dos jogos tradicionais de luta. Isso já seria o suficiente para colocar a versão para 3DO no topo. Mas isso é apenas o começo. **Samurai Shodown** mostra porque o 3DO é da geração 32 bits. Uma conversão perfeita. Não é para menos, além da capacidade de recursos do console, a Crystal Dynamics teve a ajuda da SNK do Japão, que teve a gentileza de ceder o programa original. Você dispõe dos 12 lutadores originais. Além disso, é a única versão que apresenta escala, o que permite aos personagens crescerem de tamanho quando próximos. Gráficos, efeitos sonoros e músicas beiram a perfeição. Para se ter uma idéia, o Kamikaze só se convenceu de que se tratava da versão para 3DO, na hora que pegou o CD na mão. É verdade que o controle original do console não ajuda na jogabilidade. Para resolver isso só com o controle de 6 botões da Capcom (a ser lançado junto com **SuperSF II Turbo**). Junto com **Street**, **Samurai Shodown** pode ser o empurrãozinho que faltava para o 3DO colocar-se entre os grandes do videogame.

Earthquake deste tamanho, só no Neo Geo e nesta versão para 3DO

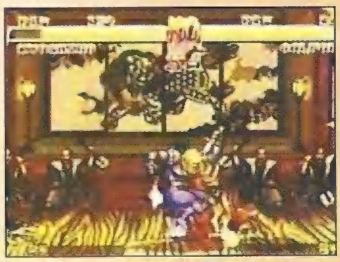
Quando os lutadores se afastam, a visão abre, mostrando um plano geral



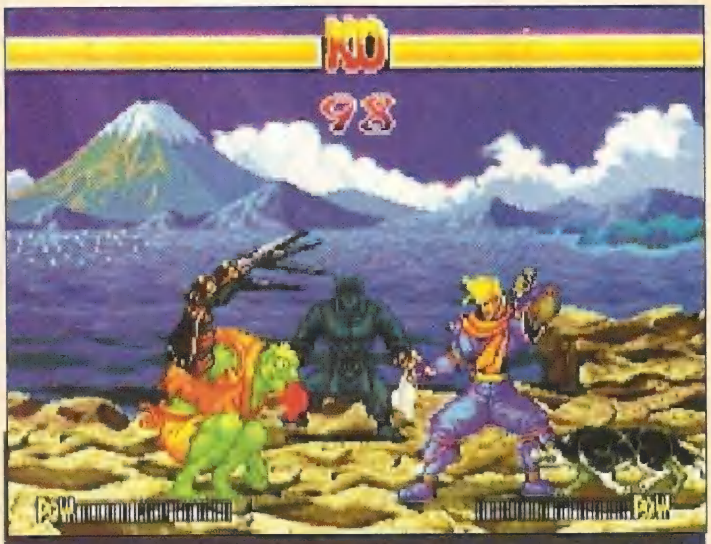
O golpe principal de UkyoTatibana

Você tem 12 personagens e uma interrogação para o 13º

Tente um combo múltiplo com esse golpe de Jubei Yagyu



Os arremessos em Samurai têm um gosto diferente



SAMURAI SHODOWN **4.5**

3DO

CRYSTAL DYNAMICS

CD - 13 fases

1 ou 2 jogadores

Luta / Continues ilimitados

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

SAI DESSA!

ABRE UMA SUPER GAME POWER!

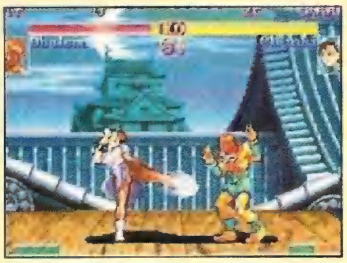
SUPER GAMEPOWER
SEGA·NINTENDO

VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!

3DO

Por Baby Betinho

Super Street Fighter II Turbo está prontinho para sua estréia no 3DO. Os puristas não precisam se preocupar com o destino dos World Warriors, porque, a pedido da Panasonic Software, a própria Capcom se encarregou de fazer a programação do jogo. Os 16 lutadores são apresentados com todos seus movimentos especiais e as capacidadaes de combo também permanecem intactas. O mesmo ocorre com os super death moves. Algumas questões chave, no entanto, permanecem no ar, como em qualquer nova versão do clássico. O equilíbrio de forças entre os personagens e a resposta dos controles, por exemplo. Além disso, existe a questão da velocidade do CD. Mas só existe uma maneira de encontrar uma resposta para todas essas dúvidas: pegar o controle e mandar bala. De qualquer maneira, uma coisa é certa. Os personagens e cenários do jogo continuam com a fantástica qualidade da versão para arcade, com um polimento para 3DO. Mas não esperem mais novidades, como animações inéditas ou sequências cinematográficas. De qualquer maneira, a chegada desse clássico popular pode marcar uma nova fase para o 3DO. E a pergunta que fica é: onde andará Gouki?



Sejam quais forem os...

Os gráficos têm um nível digno da versão para o arcade

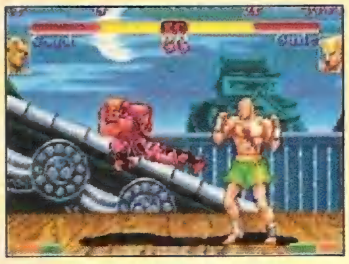
Uma das dúvidas envolve o equilíbrio entre os personagens

... lutadores envolvidos...

Dos arcades para o 3DO: versão de arrasar

...nos duelos, a pergunta é:

Pela primeira vez os 16 World Warriors estão convidados a aparecer em sua tela de TV



Os combos também poderão ser aplicados

Onde estaria Gouki?

OS SUPER COMBOS

RYU
VACUUM HADOUKEN

↓↘→↓↘→ + soco
É capaz de acertar até cinco vezes.

ZANGIEF
FINAL ATOMIC BUSTER

Dê 2 vezes 360° + soco
Começa com uma ponte dupla e termina com o pilão giratório.

GUILE
DOUBLE SUMMERSALT KICK

(c) ↙↘↙↗ + chute
Um facão duplo capaz de detonar geral.

E.HONDA
SUPER KILLER HEAD RAM

(c) ←→←→ + chute
Trata-se de uma cabeçada quádrupla.

DHALSIM
YOGA INFERNO

←↙↓↘→←↙↓↘→ + soco
Dhalsim chega a queimar cinco vezes com o golpe.

M. BISON
CRAZY BUFALO

(c) ←→←→ + soco
Socos seguidos, culminando com um Super Direto.

BALROG
ROLLING IZUNA DROP

(c) ←→←→ + chute (e soco para agarrar)
Versão poderosa do Izuna Drop.

KEN
VIOLENT SHOURYUKEN

→↓↘→↓↘ + soco
Capaz de acertar o adversário até cinco vezes

T.HAWK
DOUBLE TYPHOON

Dê 2 vezes 360° + soco
Acerta 2 Mexican Typhoon e tira muita energia.

FEI LONG
GRAND BLAZING FLAME

↓↘→↓↘→ + soco
Acerta 5 Rekkakens e tira 1/5 da energia quando defendido.

SAGAT
TIGER GENOCIDE

↓↘→↓↘ + soco
Joelhada dupla seguida de Tiger Uppercut.

VEGA
KNEE PRESS NIGHTMARE

←→←→ + chute
Golpe de poder extremado.

CAMMY
SPIN DIVE SMASHER

↓↘→↓↘ + chute
A lourinha arrasa com seu especial.

CHUN LI
THOUSAND BURST KICK

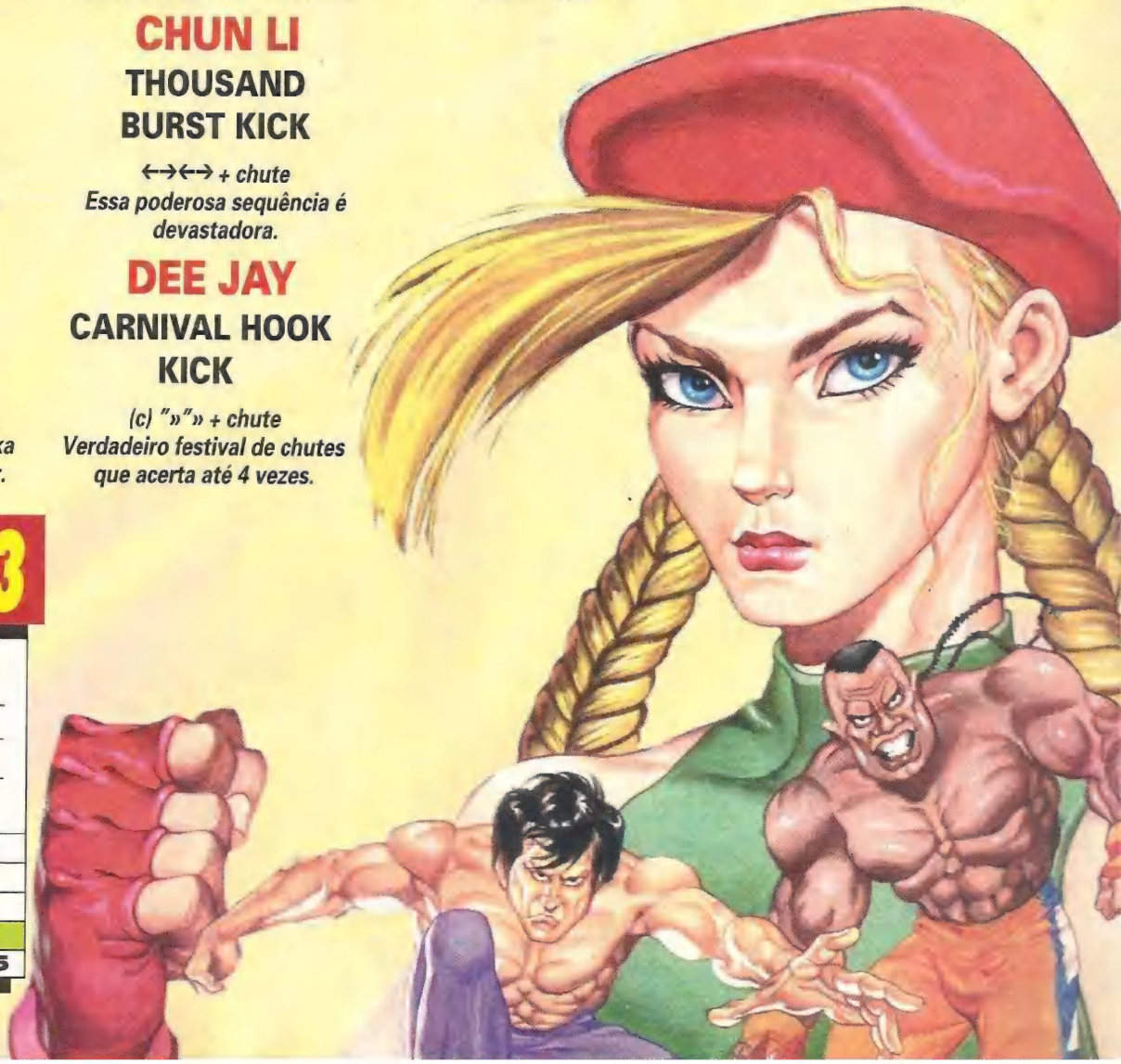
←→←→ + chute
Essa poderosa sequência é devastadora.

BLANKA
GRAND SHAVE ROLLING

(c) ←→←→ + soco
Com o botão apertado Blanka gira parado. Ataca ao soltar.

DEE JAY
CARNIVAL HOOK KICK

(c) "»"» + chute
Verdadeiro festival de chutes que acerta até 4 vezes.



SUPER STREET FIGHTER II — **4,3**

SNES

CAPCOM

CD - fases N/D

1 ou 2 Jogadores

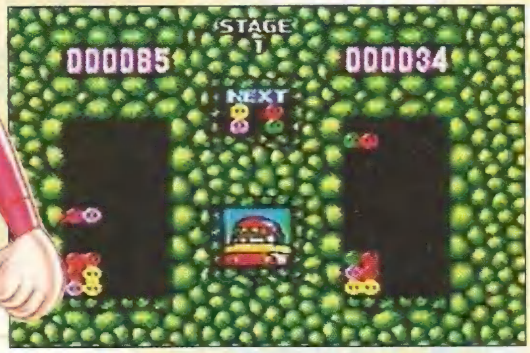
Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

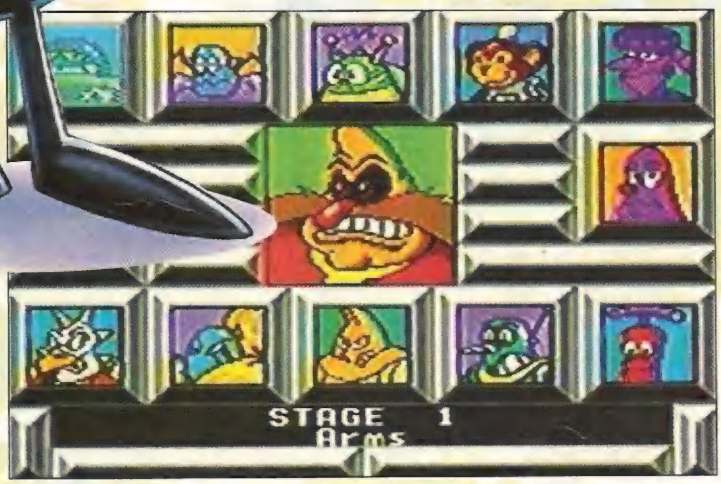
ROBOTNIK

Por Marjorie Bros

Versão para Master System de um jogo que fez um sucesso de arrebentar no Mega Drive. Todo o gamer que se preze conhece o **Dr. Robotnik**, o vilão da série **Sonic**, arqui-inimigo do herói. O cientista das trevas agora está de volta com um plano para lá de diabólico: escravizar os grãos de feijão e, assim, tornar-se o monarca do reino da música e da diversão. Mas não se deixe enganar pelo non-sense desta história - nada de aventuras em alta velocidade no estilo side-scrolling usado em **Sonic The Hedgehog**. Desta vez você vai ter que suar até aqueles neurônios há tempos adormecidos num puzzle game tétrico (sutilmente inspirado em **Tetris**, explica o "Orélio"). São quatro modos: Scenario (12 diferentes), Versus, Exercise e Puzzle. O objetivo do jogo é enfileirar quatro ou mais grãos de feijão da mesma cor e principalmente, fazê-los desaparecer. Cada linha feita pelo seu adversário vai resultar em rochas que irão dificultar como nunca a formação da sua tela. No começo é moleza, mas passados alguns minutos, até os jogadores mais cheios de manha arrancam os cabelos. Gráficos e som feitos especialmente para o Master. Precisa dizer mais?

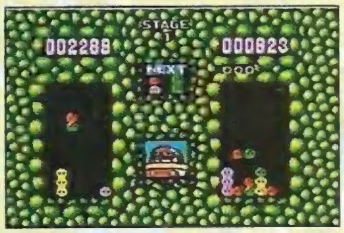


Robotnik quer dominar o mundo com sua "máquina de evaporar feiões"

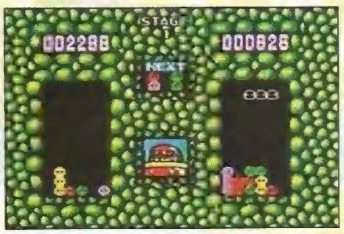


O jogo tem muitas semelhanças com seu principal concorrente, Dr. Mário

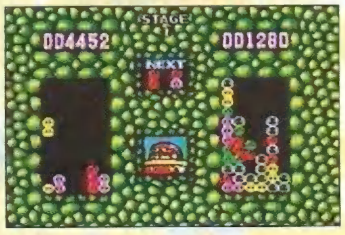
Eis os inimigos que estarão a sua espera



***DICA:** arme suas peças a fim de mandar mais de cinco feijões para o adversário...*



...e aparecerão feijões transparentes que atrapalharão a vida dele



Quanto mais feijões transparentes, mais difícil se torna a vida dele

DR. ROBOTNIK'S B. MACHINE

3.0

MASTER

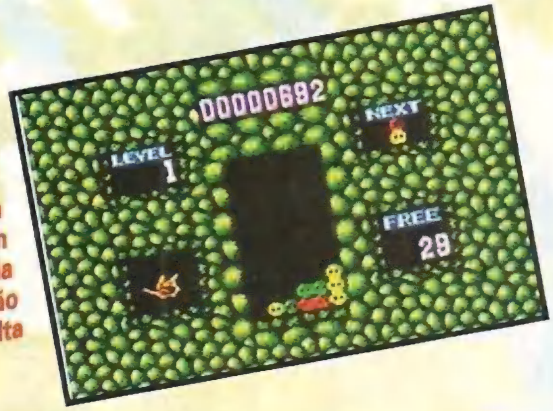
SEGA

2 Mega - 12 fases

2 jogadores simultâneos

Quebra-cabeça

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■			
SOM	■	■			
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■		



No modo "Training" você joga sozinho em busca da pontuação mais alta

Neste modo você deve apenas fazer aquilo que a fase pede para seguir adiante

Se você comprou produtos Seara e participou da promoção Ganhe o Game, seu nome pode estar nesta lista.

PROMOÇÃO GANHE O GAME SEARA

GIOVANNI

MINI GAMES: ADENILDE DA SILVA • R. JANEIRO - RJ • ADILSON FERNANDES DE OLIVEIRA • R. JANEIRO - RJ • ALESSANDRA COUTINHO DA SILVA • NITERÓI - RJ • ALESSANDRA GADEIA MENEZES • CAMPO GRANDE - MS • ALISSON SILVA DE PAULA • B. HORIZONTE - MG • AMADEU FERNANDES GONÇALVES • R. JANEIRO - RJ • AMÉRICO G. OLIVEIRA • SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP • ANDREIA AVELAR VIANA • OLIVEIRA - MG • ANNA IGNEZ A. CARVALHO • SOROCABA - SP • ANNE MICHELE BAGETTI • R. JANEIRO - RJ • ANTONIO C. AMÉRICO DOS SANTOS • BARUERI - SP • ATILIO BOVO NETO • CURITIBA - PR • BEATRIZ DE SELVAGGIO KALIL • GUARATINGUETÁ - SP • CAIO M. F. DOS SANTOS • CHAPECÓ - SC • CARLOS AUGUSTO VIANNA • LAGUNA - SC • CARLOS A. LIMA DA CRUZ JUNIOR • R. JANEIRO - RJ • CARLOS EDUARDO E. FENEZES • CAVALCANTE - RJ • CARLOS ROBERTO LARRUBIA • R. JANEIRO - RJ • CAROLINA SILVESTRIN FÁVARO • SALTO - SP • CAROLINA ZANELLA PRADO SANDRO • S. PAULO - SP • CHRISTOPHER HERNANDEZ RAVAILHE• SOMBRIO - SC • CLAUDIO ANTONIO DA SILVA • DUQUE DE CAXIAS - RJ • CRISTINA MATEUS • HORTOLÂNDIA - SP • DAISY CRISTINA ALVES • B. HORIZONTE - MG • DANIEL DE ABREU FREIRE • CACHOEIRA PAULISTA - SP • DOUGLAS DA SILVA SOARES • S. PAULO - SP • EDINARIA Q. DE ASSIS • S. PAULO - SP • EDUARDO GUEDES PAVÃO • ITABORAÍ - RJ • ELIANA BRUNOW V. TAKAHARA • CURITIBA - PR • ELIANE BARBOSA CAVALCANTI • ROCHA MIRANDA - RJ • ELIZABETH MARTINS SERRA • NITERÓI - RJ • EMILIO PORTUGAL COUTINHO • S. PAULO - SP • FABIANA CARVALHO MENDES CAMPOS • R. JANEIRO - RJ • FABIO ADINOEL DOS SANTOS • GUARATINGUETÁ - SP • FABIO A. DE CARVALHO PIRES • IMBITUBA - SC • FABIO CARLOS XAVIER • LORENA - SP • FATIMA CONCEIÇÃO PENIDO •B. HORIZONTE - MG • FELIPE ALVES DAVI • CAMPO GRANDE - RJ • FERNANDO GUENTHER DOS SANTOS SCHERER • B. HORIZONTE - MG • FERNANDO LUIZ DE SOUZA • JARAGUÁ DO SUL - SC • FLAVIO APARECIDO BRASSOLOTO • SANTA GERTRUDES - SP • FRANCISCO HERRERIAS RICHTER • CAMPINAS - SP • GILDETE DE VASCONCELOS MENDES • BSB - DF • GISELE MANCHESKY STEDILE • S. PAULO - SP • GISLAINE REGINA ANTUNES • ARUJÁ - SP • HUANG SHEN • R. JANEIRO - RJ • HUGO AKIRA TOMITA • CURITIBA - PR • IVAN HERICK FERREIRA • LIMEIRA - SP • JACKSON DOUGLAS DE M. MESSIAS • PARANOÁ - DF • JESSICA F. DE MOURA • CAMPINAS - SP • JOSÉ EDUARDO B. SCHIENE • ARARAQUARA - SP • JOSÉ MAURÍCIO URES • R. JANEIRO - RJ • JOSUÉ PEREIRA DE FARIA • R. JANEIRO - RJ • LEANDRO D'OLIVEIRA DO REGO • ILHA DO GOVERNADOR - RJ • LEVI DE BARROS JUNIOR • R. JANEIRO - RJ • LUCAS D. BRISTOT BORGES • CRICIÚMA - SC • LUCIA HELENA ALVES PEREIRA • BETIM - MG • LUIZ HENRIQUE DE CAMPOS • VINHEDO - SP • MARCELO COSTA DA SILVA • SÃO JOÃO DO MERITI - RJ • MARCIO DE MEDEIROS • IMBITUBA - SC • MARGARETE DE FÁTIMA GOMES NUNES • BELO HORIZONTE - MG • MARGARIDA DE JESUS MORAIS NASCIMENTO • S. PAULO - SP • MARIA DE FÁTIMA R. BENDER • LAGES - SC • MARIA J. D'ALESSANDRO NOGUEIRA • B. HORIZONTE - MG • MARIA JOSÉ DE SOUZA BARREIRAS • MONTE SANTO DE MINAS - MG • MARIA REGINA G. BARBOSA • R. JANEIRO - RJ • MARIE PENAFORT • R. JANEIRO - RJ • MARISTELA BACCHINAU TARABAUBA • PONTA GROSSA - PR • MARLENE FEITOSA PORTELA • S. PAULO - SP • MÉLORY FERREIRA BEZERRA • SANTO ANDRÉ - SP • NAARA MENDES C. S. SILVA • B. HORIZONTE - MG • NAIARA JEREMIAS • TUBARÃO - SC • NELSON PEDRO DOS SANTOS • S. PAULO -SP • NILSA CARNEIRO DE OLIVEIRA ARBEX • NOVA IGUAÇU - RJ • PAMELA CRISTINA S. MENDES • SÃO JOÃO DO MERITI - RJ • PATRICIA CORTES DE MELO • R. JANEIRO - RJ • PATRICIA ZUNGALO • S. PAULO - SP • PLINIO MARCHETTO • TATUI - SP • RAFAEL CALIXTO F. DE ARAÚJO • ENG. DA RAINHA - RJ • ROBERTO R. NEIVA • BRASILIA - DF • RODRIGO A. NOGUEIRA • B. HORIZONTE - MG • RODRIGO NUNES MACHADO • IMBITUBA - SC • ROSALVA TEIXEIRA DE ARAÚJO • BRASÍLIA - DF • ROSELYS CONFORTI VAZ • BRASÍLIA - DF • SANDERLI SILVA GERALDO FERREIRA • CAMPINAS - SP • SCARLETH SAINARA DA SILVA BARROS • PLANALTINA - DF • SERGIO DE MATOS VASCONCELOS • CANITAR - SP • SERGIO ROBERTO PENHA HEREDIA • R. DE JANEIRO - RJ • SIDNEY MEIRELLES CONSTANTINO • SÃO GONÇALO - RJ • SILVIA PITTIGLIANI • R. JANEIRO - RJ • TANIA M. PASSOS DOS SANTOS • R. JANEIRO - RJ • TARCIANO DEODATO • S. PAULO - SP • TEREZA NUNES MACHADO • IMBITUBA - SC • THIAGO LUIZ DA SILVA • S. PAULO - SP • TIAGO SOUZA PEKLY • R. JANEIRO - RJ • VALERIA SIMÕES DE AMORIM • R. JANEIRO - RJ • VALHODIR VIEIRA • R. JANEIRO - RJ • VINICIUS CORREA DOS SANTOS • R. JANEIRO - RJ • VIVIANE DE SOUZA SANTOS • PIEDADE - RJ • WILLIAM LEMES RIBEIRO • CAMPINAS - SP.

MASTER SYSTEMS: ADRIAN MORENO • CURITIBA - PR • ADRIANA GAEDKE • JARAGUÁ DO SUL - SC • ADRIANA M. DE FAVANI VIEL • VINHEDO - SP • ADRIANO ALVES GOIANIA • RECIFE - PE • AILTON GUILLARDUCCI • RIBEIRÃO PIRES - SP • ALAN C. FERREIRA RIBEIRO • B. HORIZONTE - MG • ALESSANDRA OLIVEIRA DA SILVA • DOURADOS - MS • ALEX SANDRO DA SILVA WANDERLEY • R. JANEIRO - RJ • ALEXANDRE BARRETO MARTINS • SÃO GONÇALO - RJ • ALEXANDRE F. DE AGUIAR • R. JANEIRO - RJ • ALEXANDRE MAGNO DA V. MENDES • BRASILIA - DF • ALEXANDRO MARTINS • UBERLÂNDIA - MG • ALICE PORCHAT DE ASSIS • SÃO PAULO - SP • ALINE CARLA S. ZANUTTO • S. PAULO - SP • ANA BEATRIZ C. RODRIGUES • ARAGUARI - MG • ANA CAROLINA M. G. G. MARQUES • NITERÓI - RJ • ANA CRISTINA DA COSTA MORAIS • NITERÓI - RJ • ANA LUCIA M. DUARTE ANTONIO • SANTOS - SP • ANA REGINA GIF • CAMPO LIMPO - SP • ANDRÉ LUIS TERREIRA TERRAZAS • JACAREPAGUÁ - RJ • ANDRÉ P. RIBEIRO • BANGU - RJ • ANDREA MIGUEL PEDRO • S. PAULO - SP • ANGELA F. DOS SANTOS • S. PAULO - SP • ANTONIO B. DE SOUZA JUNIOR • CURITIBA - PR • ARLENE D. SANTOS • NITERÓI - RJ • CELIA PADUAN T. VASQUES • CAMPO MOURÃO - PR • CELMA PEREIRA DA SILVA • B. HORIZONTE - MG • CESAR BERTONCINI • IMBITUBA - SC • CHRISTIAN RIMANSKI • CURITIBA - PR • CILAS EMILIANO DA SILVA • CAMPINAS - SP • CINTHIA AP. LEONEL DOS SANTOS • BAURU - SP • CINTIA PACHECO FORMIGONI • IMBITUBA - SC • CLAUDINA PEREIRA GOMES • NILOPOLIS - RJ • CLAUDIO DA SILVA FARIAS • JARDIM PLANALTO - SP • CLAUDIO H. RODRIGUES BARBOSA • SAMAMBAIA - DF • CRISTINA F. PORTUGAL • R. JANEIRO - RJ • DÉBORA LINTOMEN AZEVEDO • BRASILIA - DF • DIÔNATAN DE MATOS MESSIAS • PARANOÁ - DF • DOUGLAS DE ABREU FREIRE • CACHOEIRA PAULISTA - SP • DOUGLAS SERRA BOTELHO • NITERÓI - RJ • EDNA R. ROCHA CARDOZO • SANTOS - SP • EDUARDO I. BESBATI • SÃO J. DOS PINHAIS - PR • EDUARDO R. ALVES DE PAULA • CAMPINAS - SP • ELENICE F. FERREIRA • LIMEIRA - SP • ELISANGELA DO PRADO • CAMPINAS - SP • ELIZABETH ALVES BARBOSA • S. PAULO - SP • ELLY AXT RIBEIRO • TIJUCA - RJ • ENÍSIO TAVARES • SÃO VICENTE - SP • ERASMO ANTONIO LACERDA • PARANOÁ- DF • FELIPE GUSTAVO GIOPPO • CASACAVEL - PR • FLAVIA C. VITAL • B. HORIZONTE - MG • FLAVIO DA COSTA NEVES • OSASCO - SP • FLAVIO F. DE MAGALHÃES • PASSOS - MG • GABRIEL PEREIRA LOPES • UBERLANDIA - MG • GILVAN BAOLKE DE MELO • B. HORIZONTE - MG • HABIAR CRISTINA FERREIRA • ARARANGUÁ - SC • HEDI KORBER • MAL. CANDIDO RONDON - PR • HÉLIO BITTENCOURT KOENIGKAN • BAURU - SP • HÉLIO MARCHI • NITERÓI - RJ • HIGOR FLAVIO BAGETTI • R. JANEIRO - RJ • ILCE MARINHO DINIZ • SÃO VICENTE - SP • IOLANDA DOS SANTOS SAMPAIO • FLAMENGO - RJ • ISADORA CARLA C. SCHADLER • CAMPO GRANDE - MS • JAIALANA PEDROSA • ABREU E LIMA - PE • JANETE B. DA ROCHA GUASSO • SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP • JELLIS FERNANDO DE CARVALHO • CAMPO GRANDE - MS • JOÃO ALEXANDRE HATAB • RIO DE JANEIRO - RJ • JOÃO PAULO C. SILVEIRA • CURITIBA - PR • JOÃO RIBEIRO FILHO • LUZIANIA - GO • JONATHAS PABLO DE SOUZA • B. HORIZONTE - MG • JOSÉ AUGUSTO B. MARTINS • POÁ - RS • JOSÉ MARIA VALADÃO • UBERLÂNDIA - MG • JOSÉ RAMOS • ARARAQUARA - SP • JOSÉ RICARDO S. DO NASCIMENTO • NOVA IGUAÇU - RJ • JOSIEL CARVALHO FELICIANO • IÇARA - SC • JULIANA FERREIRA DE ALCANTARA • RIO DE JANEIRO - RJ • JULIANA MEDINA • S. PAULO - SP • JULIANA PREDOLIN • S. PAULO - SP • JULIO AUGUSTO FACHADA BIONDI • FRANCA - SP • JULIO CESAR DE ANDRADE • SOROCABA - SP • KARLANA B. C. BETTEGA • CURITIBA - PR • LEIDEANE MESSIAS RODRIGUES • PARANOÁ - DF • LEONARDO VITAL PENA MAIA • DUQUE DE CAXIAS - RJ • LIDIANE MAYRA FORNAZIERI • ELIAS FAUSTO - SP • LIVIO JOSÉ C. DE SOUZA • NITERÓI - RJ • LUCIA HELENA DA L. LACERDA • RIO DE JANEIRO - RJ • LUIZ CARLOS DE CAMPOS • PIRITUBA - SP • LUIZ CARLOS MACHADO • IMBITUBA - SC • LUQUÉCIA COSTA VILAÇA • UBERLÂNDIA - MG • MARCELO CARAJILIASCOV FERRARAZ • SÃO B. DO CAMPO - SP • MARCELO RAMOS RODANTE • S. PAULO -SP • MARCELO RIBEIRO BATISTA • LUZIANIA - DF • MARCIO J. VIEIRA DE SOUZA JR. • LARANJEIRAS - RJ • MARCIO WILL FERREIRA • GUARAPARI - ES • MARCOS R. FAGUNDES • BLUMENAU - SC • MARIA ANGELA RIGHETTI MARCONDES • S. PAULO - SP • MARIA AP. DE ALBUQUERQUE • CONS. LAFAIETE - MG • MARIA EDVIGES FAION BERGAMASCO • ANDRADAS - MG • MARIA EMÍLIA C. ANDRADE • B. HORIZONTE - MG • MARIA MARCIA F. DOS SANTOS • DUQUE DE CAXIAS - RJ • MARILZA DA COSTA SILVA • VILAR DOS TELES - RJ • MARTA JUNQUEIRA FERREIRA • S. PAULO -SP • MERCEDES DA SILVA MEDEIROS • JACAREPAGUA - RJ • MÍRIAN DA SILVA CUNHA • R. JANEIRO - RJ • MONIR CRISTINA S. DE OLIVEIRA GOMES • R. JANEIRO - RJ • MORGANA ANTUNES DA SILVA • IMBITUBA - SC • NELSON RUFINO CORREIA • TUBARÃO - SC • NEUSA MARIA GIMENES BERGAMASCO • PEDERNEIRAS - SP • OSVALDO RODRIGUES DOS REIS • ALFENAS - MG • PABLO PAOLO BALLAUZ • CURITIBA - PR • PAULO HENRIQUE A. MARQUEZINI • VALINHOS - SP • PETER SILVA JR. • R. JANEIRO - RJ • PRISCILA CABRAL FIGUEIREDO • ENGENHO NOVO - RJ • RAFAEL HENRIQUE DIAS • B. HORIZONTE - MG • REGINA LUCIA COSTA MARQUES• INHAÚMA - RJ • RENATO MASSAO FUJIWARA • CURITIBA - PR • RHUAN CARLOS S. SILVA • NITERÓI - RJ • RICARDO DE MATOS ESTEVES • NITERÓI - RJ • RICARDO MARTINS DOS SANTOS • R. JANEIRO - RJ • RICARDO MASSONDA ROCHA •CARAPICUIBA - SP • RICHARDSON P. LUCAS • B. HORIZONTE - MG • ROBSON GOMES HALM • JACINTO MACHADO - SC • RODRIGO PIOVEZAN • S. PAULO - SP • ROSALINA G. DO NASCIMENTO • PONTA GROSSA - PR • ROSANGELA X. DE CASTRO S. DE MEDEIROS • SANTOS - SP • ROSELIA P. DA SILVA • CURITIBA - PR • RUBENS ARMOA LOPES • CAMPO GRANDE - MS • RUI RIBEIRO DA SILVA • POÇOS DE CALDAS - MG • SHEILA AMENDOLA PANICA • S. PAULO -SP • SILVANA TAGLIATI • S. PAULO - SP • SILVESTRE SIVEK • CURITIBA - PR • SONIA AP. DE ALMEIDA VIEIRA • ITARARÉ - SP • SORAIA WRONSKI DA SILVA • TUBARÃO - SC • SYLVIO MONTEIRO • R. JANEIRO - RJ • TADEUSZ A.C. FERREIRA • MATÃO - SP • TALITA P. SENISE • S. PAULO - SP • TASSIA SANCHES ZAGGION • SANTOS - SP • TIAGO FELIPE TRAPP • JARAGUÁ DO SUL - SC • TIAGO RIBEIRO DOS SANTOS • PIRACAIA - SP • VALÉRIA DE ALMEIDA LEITE • R. JANEIRO - RJ • VANESSA NEVES CORREA • CURITIBA - PR • VANIRA ROBERTO BRAGA • R. JANEIRO - RJ • VITOR ANDRADE MOURO • SAMAMBAIA - DF • VITOR BORROSO QUINET • B. HORIZONTE - MG • WAGNER MOREIRA BONI • CARAPICUIBA - SP • WANDA RAPOSO DA COSTA • NITERÓI - RJ • WELLINGTON NEVES CORREA • CURITIBA - PR • WILLIAN MÁRCIO DE ARAÚJO FILHO • B. HORIZONTE - MG • WILMA RODRIGUES BOTÃO • OLARIA - RJ • YARA MASSAE KONO • S. PAULO - SP.

TECTOY

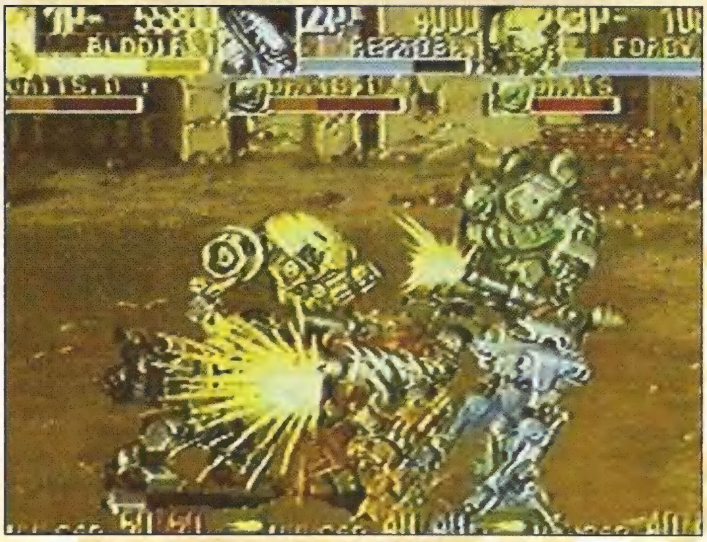
Todos os sorteados receberão os prêmios em suas residências.

SEARA

Gostinho de coisa boa

Por Baby Betinho

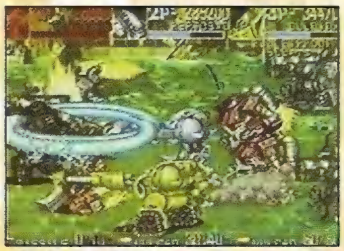
A Capcom continua apostando na sua fórmula de sucesso esquema Final Fight. **Final Fight** foi protagonizado por pessoas comuns, **Captain Commando** veio na linha dos super-heróis, **Alien VS Predator** apelou para os monstros do cinema e esse **Powered Gear** (**Armored Warriors** nos EUA e Brasil) mostra quatro robôs com armamentos pesados.



Prepare-se: a pancadaria não é coisa de iniciante

GUERREIROS DE AÇO

Com isso o clima fica bem metálico. Cada robô tem sua característica e pode usar diversas armas, ou melhor, braços. Além de braços, tem partes que compõem as pernas: Treads (tipo tanque), Power Bug (4 pernas) e Turbo Jet (flutuante). Os sub-weapons são armas capazes de pulverizar todos que estiverem por perto. Eles aparecem frequentemente, portanto não é necessário ficar guardando para o mestre. Claro, apertar 2 botões ao mesmo tempo resulta num golpe invencível, mas com consumo de energia. Mas a diferença agora é que são 2 ataques desse tipo. Os golpes de soco podem variar conforme o direcionamento do controle. Essa parte lembra **Knights of the Round**. Os mestres são absurdamente grandes (raramente se vê sprites desse tamanho em jogos). Mas não se preocupe, seu robôs não ficam atrás: quando chegar nestes mestres você pode se juntar a um robô-mãe e se tornar até maior que seus inimigos. É uma zona só!



Cada robô tem um tipo de sub-weapon capaz de pulverizar quem chateá-lo

Os mestres são enormes, mas você pode até ficar maior do que eles

POWERED GEAR	4.3
ARCADE	
CAPCOM	
N/D Fases	
Até 3 jogadores	
Luta / Ação	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					

BRAÇOS E PODERES DOS ROBÔS

BLODIA

REPTOS

GULDIN

FORDY

ATAQUE DE LONGA DISTÂNCIA

ATAQUE AÉREO

Quantidade de sub-weapon: normal

Arma preferida: Drill

Quantidade de sub-weapon: pouco

Arma preferida: Spark

Quantidade de sub-weapon: muito

Arma preferida: Claw

Quantidade de sub-weapon: pouco

Arma preferida: L-Blade

ELES FIZERAM A TELA E GANHARAM.

Master System

SUPER FUTEBOL II

CONCURSO FAÇA SUA TELA.

Rafael João Leal Camargos
Contagem - MG

Guilherme C. R. Dionízio
Santos - SP

Euler Moisés Souza Melo
São Bernardo do Campo - SP

Estas são as telas de apresentação que foram escolhidas na última etapa do concurso Faça a sua Tela. Os desenhistas ganharam um cartucho Super Futebol II exclusivo,com a sua própria tela, e mais 5 cartuchos de Master! Parabéns para eles. E para todo mundo que fez bonito nesse super Concurso!

SEGA

TEC TOY

Golpe Final

Moçada, o bicho está pegando pesado nos ringues. Quem não estiver a fim de beijar a lona nessa modalidade de luta livre que vai tomar conta dos ringues da cidade!

Por Baby Betinho

O TAMANHO DOS CARAS E SEUS GOLPES DETONANTES

SLAMKOVICH
"The Rockin' Ruskie

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'4"
Peso: 264 libras
Naturalidade: Kiev, Rússia
Ataque Favorito: Backfire Bomber
Curiosidade: gosta de Heavy Metal americano

GOLPES:
Sonic Fist: pressione P repetidamente.
Leg Grinder: ↓ ↙ ← + K
Trinity Wave: ↓ ↘ → + P
Gut Crush (após agarrar o oponente): ↑ ↖ ← + G

GUNLOC
The Loose Cannon

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'4"
Peso: 276 libras
Naturalidade: Slam Town, USA
Ataque Favorito: Grand Slam
Curiosidade: dizem que já foi um Street Fighter

GOLPES:
Sonic Fist: pressione P repetidamente
Leg Grinder: ↓ ↙ ← + K
Crescent Slash: → ↓ ↘ + K
Gut Crush (após agarrar o oponente): ↑ ↖ ← + G

ONI
The Great ONI

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'0"
Peso: 221 libras
Naturalidade: Osaka, Japão
Ataque Favorito: The Black Crane
Curiosidade: Mescla arte marcial e luta livre

GOLPES:
Cyclone Kick: P P ou K K
Ki-Zan: ↓ ↑ + K
Snarling Dragon: ↓ ↘ → + P
Stun Poison: ← → + P
Neck Wrecker (após agarrar o oponente): G

TITANIC TIM
The Battleaxe

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 7'9"
Peso: 432 libras
Naturalidade: Londres, Inglaterra
Ataque favorito: The elevator
Curiosidade: odeia pessoas pequenas.

GOLPES:
Tsunami
P P ou K K
Elephant Bomb: ↓ ↙ ← + K
Mountain Crusher: ↓ ↘ → ↗ + P
Titan Breaker (após agarrar o opnente): ↙ ↓ ↑ + G

EL STINGRAY
The Heartbreaker

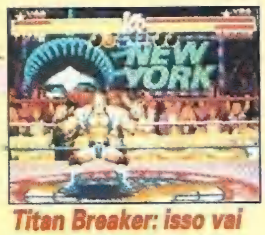
CARACTERÍSTICAS:"
Altura: 5. 6"
Peso: 163 libras
Naturalidade: Acapulco, México
Ataque favorito: The Hammerhead
Curiosidade: se dá bem com as mulheres

GOLPES:
Jalapeno Comet: ↓ ↘ → + P
Meteoric Southern Cross: P P
Spiral Moon: K K
Atomic Driver (após agarrar o oponente): → ↓ ↘ + G

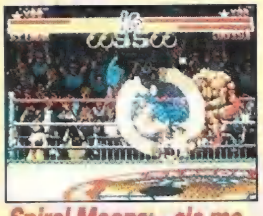
Trinity Wave: não há quem não trema com essa golpe

Crescent Slash: essa lua crescente é capaz de fazer beijar a lona

Cyclone Kick: pelas barbas do profeta! O que é isso?



Titan Breaker: isso vai além da capacidade humana de apanhar



Spiral Moons: - ele me fez ver estrelas, disse Ortega

MIKE HAGGAR
"The Uncil Servant"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'7"
Peso: 309 libras
Naturalidade: Nova York, EUA
Ataque Favorito: The Pothole plugger
Chefão de Plugger City, adora arrebentar Punks

GOLPES:
Spinning Clothes Line: P P ou K K
Angry Hammer: ← → + P
Violent Ax: ←↙↓↘→+P
Spinning Pile Driver: (após agarrar o oponente) G

Hmmhrrarrrgroar: vai parecer que um Scania passou por cima

ALEXANDER
"The Grater"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'6"
Peso: 359 libras
Naturalidade: Kentucky, USA
Ataque favorito: The Rolling Wrecker
Açougueiro de dia, "Grater" à noite

GOLPES:
Patty Cake Slap: aperte P repetidamente
Knuckle Gust: ← → + P
Death Feather Rain: ↓ ↘ →+ P
Tornardo Toss (após agarrar o oponente): → ↗ ↑ + G

Death Feather Rain: uma arma terrível contra qualquer um

KING RASTA
"Mon"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'6"
Peso: 331 libras
Naturalidade: Venice Beach, Califórnia
Ataque Favorito: The Rasta Raker
A semelhança com um macaco não é casual

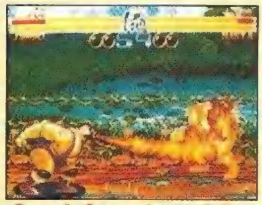
GOLPES:
Jungle Fever: ← → + P
Wild Tackle: ↓ ↑ + P
Jungle Climb: ↓ ↑+ K
Monkey Helper: ↓ ↘ → + P
Dreadlock Drop (após agarrar o opnente): ↓ ↑ + G

Além de tudo, o sujeito tem o reino animal a seu lado

JUMBO JACK
"Flap"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'7"
Peso: 441 libras
Naturalidade: Yellow Knife, Canadá
Ataque Favorito: Patty Flipper
Para ele, não há ninguém mais forte

GOLPES:
Pancake Poison: PP ou K K
Ballon Missile: ← → + P
Hell Burner: ↓ ↘ → + P
Big Belly Swing (após agarrar o oponente): ← ↙ ↓ ↘ → + G

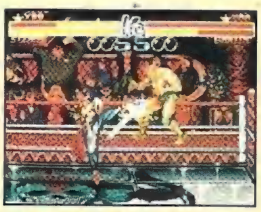


Cuspir fogo desse jeito nem o dragão de São Jorge

THE SCORPION
"The Master Assassin"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'2"
Peso: 231 libras
Naturalidade: desconhecida
Ataque Favorito: Death Sting
O líder da BWA. Ataca impiedosamente

GOLPES:
Death Spiral: P P ou K K
Tiger Fang: ← → + K
K3: → ↓ ↘ + K
Shaft Harrier: ↓ ↑+ K
Slam Stand (após agarrar o oponente): ↑ ↓ + G



Ele gosta de dar porrada até mandar os inimigos para o inferno

THE WRAITH
"The Death Stalker"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 7'2"
Peso: 351 libras
Naturalidade: Nova Delhi, Índia
Ataque Favorito: Neck Smasher
Tem um estilo pode ser definido como...mortal!

GOLPES:
Burning Dead: P P ou K K
Meat Grinder: ← ↙ ↓ ↘ → + K
Bloody Snake: ↓ ↘ →+ P
Lucifer Drop (após agarrar o oponente): → ↗ ↑+ G

Santa Serpente! Parece que os demônios saem pela boca do cara

RIP SABER
"The Battle Charger"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'4"
Peso: 297 libras
Naturalidade: Sidnei, Austrália
Ataque favorito: Trench Bomb
Para ele, a vitória só é total se matar o outro

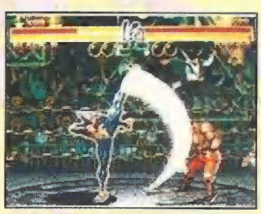
GOLPES:
TNT Buster: ↓ ↘ → + P
Carnage Saber: P P ou K K
Flashnauts: ← → + P
Fatal Air Raid (após agarrar o oponente): ↘ ↖ + G

"De meu campo de batalha ninguém sairá com vida"

BLACK WIDOW
"Doom Weaver"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'6"
Peso: 209 libras
Naturalidade: Hanover, Alemanha.
Ataque favorito: Web Dance
Une a graça dos golpes à destruição

GOLPES:
Halcyon Blade: ↓↘→↗ + K
Rising Cutter: →↓↘ + P
Tarantula Wer: ↓↘→ + P
Vortex Fall (após agarrar o oponente): ↓ → ↑ + G

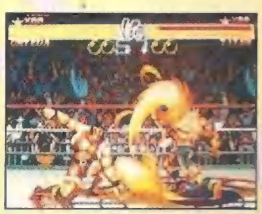


"O facão do Guile já era! Quer dar uma conferida?"

VICTOR ORTEGA
"The Overlord"

CARACTERÍSTICAS:
Altura: 6'6"
Peso: 344 libras
Naturalidade: desconhecida
Ataque favorito: Max Back Breaker
Banido de um grande campeonato, volta

GOLPES:
Aura Fire: ← → + P
Knuckle Big Bang: ↓↙←↖ + P
Aura Bust: ← ↙ ↓ ↘ →+ P
Muscle Bomber (após agarrar o oponente): ← ↓ ↙ + G



Aura Bust: as forças dos deuses parecem sair de sua mão

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

3DO

MEGA RACE

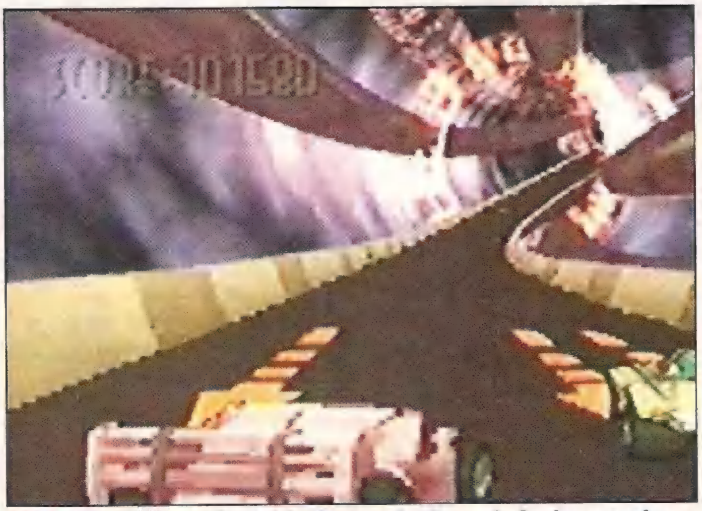
Shooter com pistas futurísticas traz 8 máquinas destruidoras

As comparações são inevitáveis com o **Crash Burn**. Bem, neste ponto eu sou conservadora, prefiro o **Crash**. O visual é bem parecido: 14 pistas-fases futurísticas e oito máquinas envenenadas com alto poder de destruição. A diferença está na jogabilidade - aqui não importa a corrida e sim o número de carros que você destrói. O que era simulador, virou um shooter básico. Mais exatamente, você tem um determinado número de voltas para acabar com os carros que dsiputam a pista com você. Este número cresce de

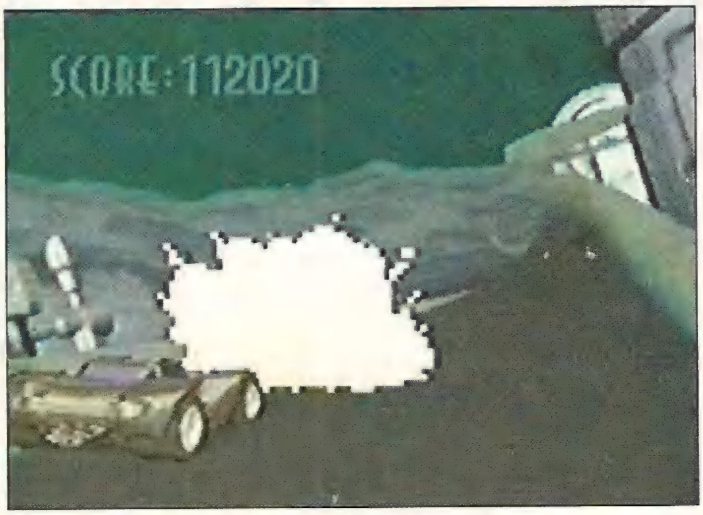
Para o vencedor, alguns prêmios, como um relógio

acordo com o seu desempenho. O visual supera de longe o antigo Crash. Outro ponto de destaque é som do 3DO, algo verdadeiramente de enlouquecer. **Mega Race** não é um jogo recomendável para cardíacos e hipertensos!

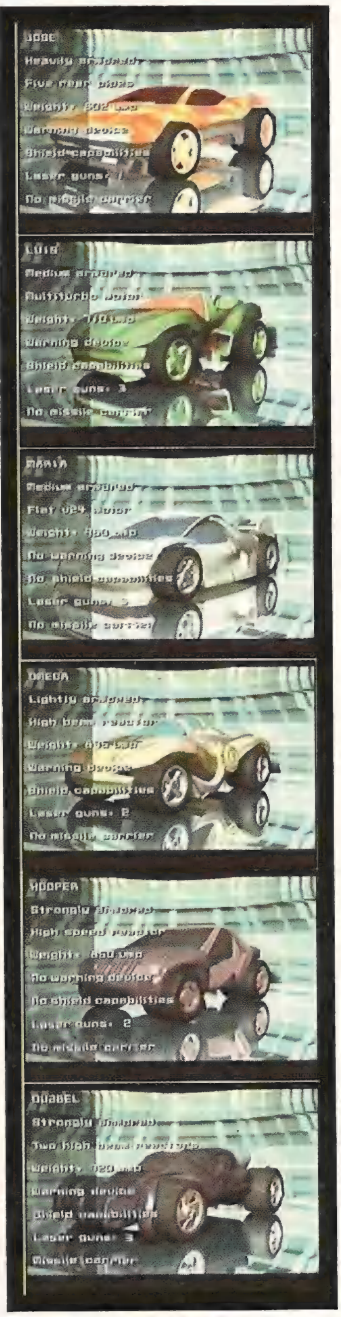
Catorze pistas com cenários futurísticos esperam por você



***DICA:** não deixe o adversário ficar atrás de você. Assim que ele passar atire nele por trás*



No espaço, ninguém vai ouvir seus gritos!



Essas são seis das oito máquinas que você pode escolher para os pegas

MEGA RACE Toulworks					3.5
CD 1 Jogador	Fases: N/D Corrida		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SOCCER KID

Versão para CD não tem inovações em futebol que rola longe dos estádios

Tudo o que você podia esperar de um bom jogo de futebol, não está neste cart. Gramados, dribles, times, gols...nada disso. **Soccer Kid** é um side-scrolling tradicional com motivos futebolísticos. O protagonista é um artilheiro que usa como arma uma bola para atingir os inimigos. A história é bizarra: uma nave alienígena tenta roubar a taça do campeonato. Ao ultrapassar a atmosfera sofre uma explosão. Os pedaços da taça ficam espalhado. Cabe a você, aprendiz de Romário, resgatá-los.

Diferente de um belo gramado? É verdade, aqui a ação acontece longe dos estádios de futebol

O guri com cara de Maradona usa a bola como arma

SOCCER KID
3DO Company

28

CD 1 Jogador	Fases: 28 Aventura			Continues	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

BRINQUEDOS LAURA
Sempre na Frente

SHOPPING MORUMBI
(011) 535-5261 • 531-7293 • 531-6943 • 61-0973
SHOPPING PAULISTA
(011) 251-2818 • 289-1058

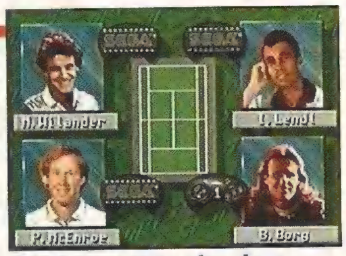
ENVIAMOS POR VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL

MEGA

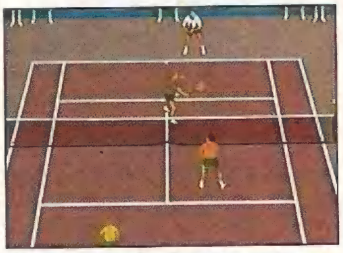
INTERNACIONAL TOUR TENNIS

Boas instruções e grandes nomes do tênis em game cheio de novidades

Quem assina este tênis para Mega Drive é a Electronic Arts, que goza de excelente reputação em games esportivos. É um jogo completo na modalidade, com muitas opções. Os novatos na raquete devem escolher o modo pratice, que traz instruções detalhadas por um cobra no assunto: o técnico Vic Braden. O próximo passo é escolher o tenista favorito entre um time de campeões de todos os tempos: Bjorn Borg, Ivan Lendl etc. A decepção fica por conta da não inclusão das campeãs da bolinha no jogo. O diferencial deste

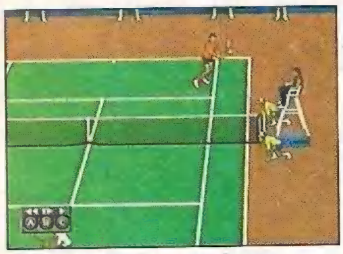


Até 4 pessoas podem jogar com os melhores jogadores de todos os tempos



No jogo de duplas usa-se a quadra inteira. Treine o seu jogo de rede

tênis é a compatibilidade com o 4 Way Play. A opção duplas está presente em grande estilo, na parte mais intrigante de International Tour Tennis. Algumas inovações que merecem destaque são o original Power Meter (uma faixa mais escura na raquete) e o acesso às opções, facilitado por janelas. Boa novidade para os atletas do joystick.



Quando houver um lance duvidoso, use o replay, mudando o ângulo de visão

INTERNAT. TOUR	3.3
EA Sports	
16 Mega — Fases: N/D — Password	
4 Jogadores — Tênis	
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
1 2 3 4 5	

3DO

WAIALAE GOLF

Saiba de onde vem o vento e arrebente com tacadas de prima!!

Golfe é um esporte bacana, para os bacanas! Para os famintos por diversão, só resta uma solução para curtir as delícias deste jogo: investir neste CD para 3DO. Tá certo, Lord, o preço não é bolinho, chega a desanimar... Vale economizar alguns reais para comprar a realidade deste CD, saca só: **Waialae Golf** é a continuação do **Pebble Beach Golf**, que a ***SuperGP*** mostrou para você na edição número 5. Tanto a jogabilidade como o acesso do CD estão bem mais rápidos e as opções record e estatística muito mais complexas. Só isso já fez a cabeça deste plebeu que vos fala! Mas a coisa não pára por aí, os gráficos mudaram radicalmente, com cores vivas. Os controles continuam basicamente a mesma coisa. Você escolhe o taco, direciona a favor ou contra o vento, mede a intensidade da tacada de acordo com o terreno e tenta encaçapar. Para quatro jogadores se esbaldarem de tanta alegria. Falei?

Você pode mudar o nome dos jogadores

Há sempre uma demo que apresenta o buraco

Continua a dificuldade para acertar a tacada

WAIALAE GOLF	4.5
T&E Soft	
CD — Fases: 18 — Bateria	
1 a 4 Jogadores — Golfe	
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
1 2 3 4 5	

SUPER PUNCH-OUT

Calce as luvas e prepare os punhos, porque o pau vai cantar solto

Uma perguntinha: o que George Foreman, Larry Holmes, Roberto Duran e Punch Out têm em comum? Simples. São todos grandes campeões que se retiraram dos ringues e depois decidiram retornar ao boxe. Só que entre eles apenas dois estão no auge da forma, o vovô campeão George Foreman e o velho Punch Out, que consegue um retorno triunfal nessa versão para SNes.

***DICA:** no caso de você conseguir bloquear o flying kick de Dragon Chan, ele vai tentar atingi-lo com chutes parados*

***DICA:** Masked Muscle pode ser facilmente atingido pouco antes de ele dar sua cabeçada*

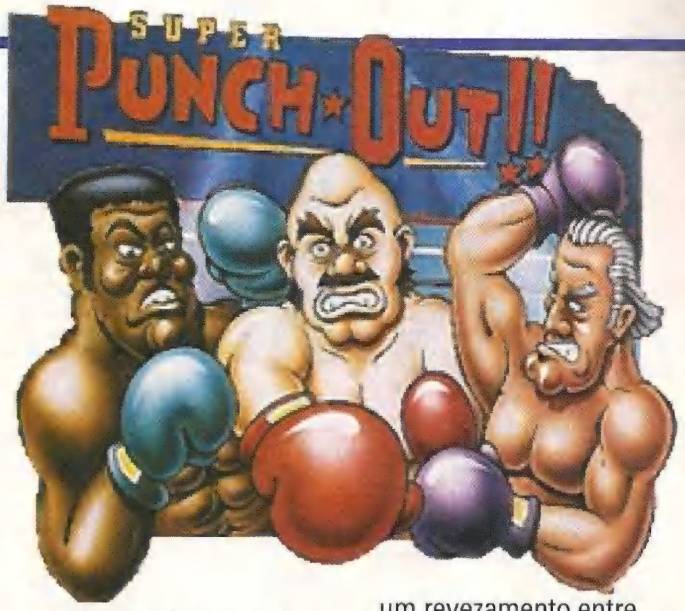
***DICA:** o seu Super Soco é lento, então tenha cuidado para não se expor ao usá-lo*

NOSTALGIA

Se você já calçou as luvas de Punch Out nos arcades ou no Nintendinho interrompa a leitura nesse instante e vá correndo comprar essa versão para SNes. Você terá 16 lutadores doidões, alguns chegados num bom gole ou outro tipo de extravagâncias. Mas o

Gabby tem a cabeça fraca, mas contra-ataca com golpes contínuos na cabeça

que se poderia esperar de caras que são capazes de entrar numa luta onde não existem regras? A jogabilidade pode ser resumida como um olho roxo. Você troca porradas com um sujeito bem na sua frente. Assim que a ação se inicia seu personagem fica meio transparente, possibilitando que você enxergue os movimentos de seu adversário. Você pode basicamente aplicar jabs, socos, esquivar-se para os lados, abaixar-se e bloquear pelo alto. Se você acertar o adversário o bastante e conseguir evitar



seus ataques é possível acumular energia para adquirir quatro tipos de golpes mais poderosos e capazes de jogar o adversário na lona, como o uppercut, o uppercut rápido, o gancho e o gancho rápido. Mas se existe uma falha no arsenal de Punch Out, esta é a ausência de um modo para dois jogadores fácil de usar e mais direto. Não existe nenhuma maneira de enfrentar um amigo e amassar seu nariz. O que é possível consiste em manter

***DICA:** veja a estratégia do adversário nos balões quando ele vai ao corner*

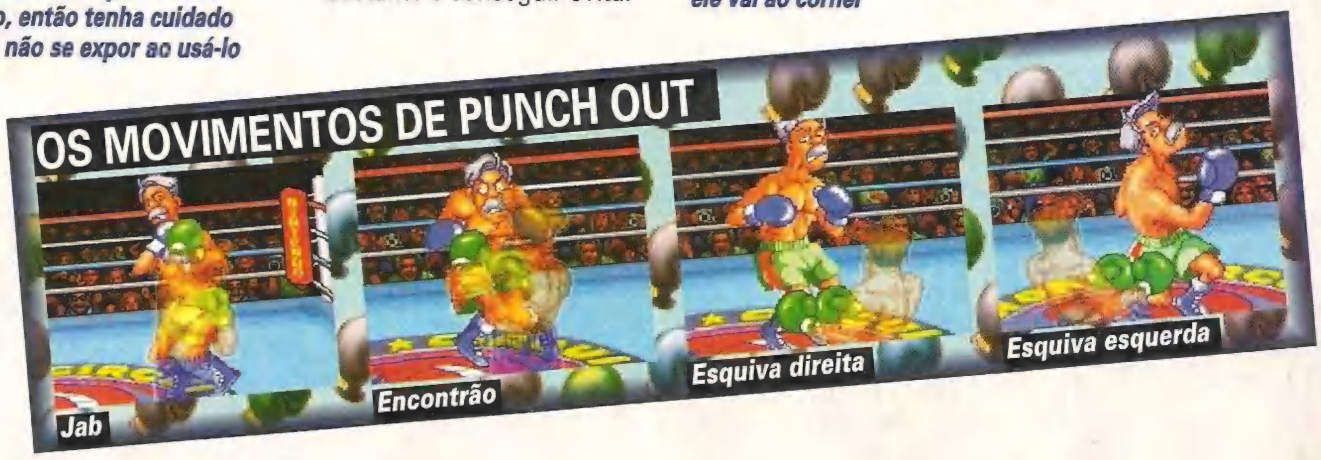
um revezamento entre quem vai à luta e a comparação possível se restringe aos recordes. Mas isso é complicado, pois é preciso inclusive resetar o jogo. O ponto alto é mesmo o humor corrosivo, que se inicia com os gráficos, que são absolutamente escrachados, assim como os personagens. Como não poderia deixar de ser, os quatro circuitos de luta - Minor, Major, World e Special - apresentam adversários progressivamente mais fortes. Soa o gongo!

SUPER PUNCH-OUT — **4.5**
Nintendo

24 Mega 1 Jogador	16 oponentes Boxe	Bateria

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

OS MOVIMENTOS DE PUNCH OUT



SUPER GP DICAS

A COISA ANDA DIFÍCIL PARA VOCÊ? NÃO SE DESESPERE. SUPERGP DICAS NA CABEÇA

MEGA

THE INCREDIBLE HULK

ATACK ESPECIAL

Para fazer o *Sonic Clap*, pressione simultaneamente os botões A, B e C.

Para fazer o *Shoulder Charge*, pressione PF, PF, C e PF.

Para fazer o *Jump Stomp*, pressione B, e direcione para B enquanto estiver no ar.

Para fazer a *Ball Mash*, agarre seu inimigo, PF, rotacione o direcional em 360ß e aperte o botão A. Quando seu inimigo for atingido pela bola, pressione o botão A para dar um efeito no estilo de boliche.

MEGA

NÍVEL BARRA PESADA

MEGA

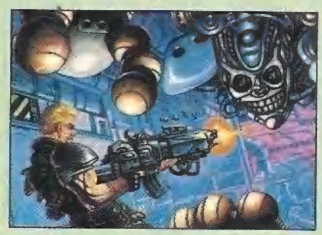
WIZ' N' UZ

Para jogar no nível "Super Wizard", mantenha pressionados os botões A, B e C e aperte o Start duas vezes, quando o logo da Sega aparecer. Você ouvirá um "Yeah". Vá ao menu de opções e escolha o difícil. Você vai achar o modo "Super Wizard".

MEGA

CONTRA: HARD CORPS

FINAL SECRETO



Na fase três, você pode acessar uma área secreta que o levará possivelmente até o final do jogo. Quando você encontrar o primeiro portão, não entre. Escale o paredão. No topo, você encontrará um homem. Ele irá perguntar se você deseja fazer um dinheiro extra. Você pode dizer sim ou não. Se responder não, desça do muro e continue a partida. Responda sim e ganhe a batalha, assistindo a um dos finais deste jogão.

SNES

STUNT RACE FX

MUDE A VISÃO

Para mudar para a visão das fases bônus, tente este truque esperto. Comece uma partida em qualquer modo. Pressione Start para pausar o jogo. Aperte select e você terá uma pausa na animação. Depois, pressione os botões L, R, L, R, L, R, L, R. Despause o jogo e você terá uma nova visão da corrida.

SNES

POWER RANGERS

PASSWORDS

Fase 2: 3847
Fase 3: 5113
Fase 4: 3904
Fase 5: 1970
Fase 6: 8624
Fase 7: 2596
Chefe 1: 0411
Chefe 2: 1007
Chefe 3: 1212

MEGA

DUNE -THE BEATLE

PASSWORDS

HOUSE HARKONNEN

Missão 1: DEMOLITION
Missão 2: SPICESATYR
Missão 3: BURNINGSUN
Missão 4: DARKHUNTER
Missão 5: EVILMENTAT
Missão 6: ITSJOEBWAN
Missão 7: DEVASTATOR
Missão 8: DEATHRULER

HOUSE ORDOS

Missão 1: DOMINATION
Missão 2: SPICESABRE
Missão 3: ARRAKISSUN
Missão 4: COLDHUNTER
Missão 5: WILYMENTAT
Missão 6: SLYMELANIE
Missão 7: STEALTHWAR
Missão 8: POWERCRUSH

SEGA CD — MECH WARRIOR

INVENCIBILIDADE

Comece um jogo normal e pressione Start para pausar. Agora, aperte os botões A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y. Se você fizer o truque corretamente, a palavra "Invencible" vai aparecer na tela. Despause o jogo, e seu Mech estará invencível.

MEGA — ECCO THE DOLPHIN II

FAÇA O QUE QUISER

No jogo, pause quando Ecco ficar de frente para a tela. Aí pressione A, B, C, B, C, A, C, A, B. Uma tela de debug irá aparecer. Veja o que elas fazem:
Stage Name - seleciona fase
Sound Number - seleciona a música
Musiv Tempo - muda o tempo da música
Message Test - teste de mensagem, fala
Unlimited Life- invencibilidade
Telereporter X - faz Ecco aparecer na coordenada horizontal colocada
Telereporter Y - faz Ecco aparecer na coordenada vertical colocada
Dê Start para confirmar as mudanças.

MASTER — ECCO THE DOLPHIN

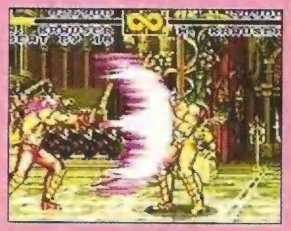
DOMINE O JOGO

Durante a tela do mapa, digite →, 1, 2,1, 2, ↓, 2, ↑. Aparece a tela de debug. Veja o que elas fazem:
Level - seleção de fase
Sound - seleciona o efeito sonoro
Music - seleciona a música
Message - teste de mensagem, fala
Unlimited Life - invencibilidade
Key for All - permite avançar sem os cristais "chave"
Dê Start para confirmar as mudanças.

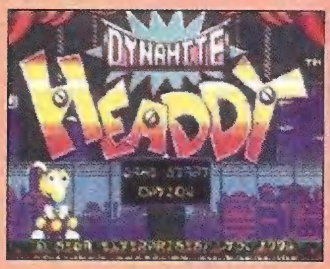
SNES — FATAL FURY SPECIAL

GOLPES NA MANHA

Com qualquer personagem, carregue chute forte por mais de 5 segundos. Solte o botão e um especial será acionado. Dependendo do tempo de carregamento o golpe varia.



MEGA — DYNAMITE HEADY



Na tela título, aperte Start uma vez para fazer aparecer as opções GAME START e OPTION. Digite o comandos C, A, ←, →, B quando...

SELEÇÃO DE FASE

...o cursor estiver posicionado em GAME START. Isso permite escolher a fase inicial desejada.

CHECK UP

...o cursor estiver em OPTION. Você poderá ver os quadros de animação com o direcional. Use A + direcional para mudar a cabeça.

NEO GEO — KING OF FIGHTERS 94

TODOS OS GOLPES SECRETOS

Para usar esses golpes é necessário ter power cheio ou estar a menos 25% da energia total (a barra começa a piscar)

TIME JAPÃO
KYO - Orotinagui - ↓↙←↙↓↘→ + C
BENIMARU - Rai Koh Ken - ↓↘→↓↘ + C
GORO - Hell Drop - →↘↓↙←→↘↓↙← + C (perto)

TIME USA
HEAVY D. - D. Crazy - ↓↘→↘↓↙← + C
LUCKY - Hell Bound - ↓↙←↙→ + BC
BRIAN - Big Bang Tuckle - ↓↙←→↘↓↙← + C

TIME BRASIL
HEIDERN - Final Bringer - (c) ←↙↑↓ + BC
RALF - Vulcan Punch - (c) ↙←→ + C
CLARK - Argentin Back Breaker - →↘↓↙←→↘↓↙← + C (perto)

TIME CHINA
ATHENA - Shining Crystal Bit - ←→↘↓↙←↖ + BC
KENSOU - Sheng Long Kick - ↓↘→←→ + D
CHENG - Gou Ran Enpou - ↓↘→↓↘ + C

TIME CORÉIA
KIM - Hououkyaku - ↓↙←↙→ + BD
CHAN - Crazy Mace - ↓↘→↘↓↙← + C
CHOY - Vacuum Slash - (c) ←↙↓↑ + BC

TIME ITÁLIA
TERRY - Power Geyzer - ↓↙←↙→ + BC
ANDY - Tcho Reppadan - (c) ↓↘→ + BD
JOE - Screw Upper - →←↙↓↘ + BC

TIME MÉXICO
RYO - Ryuko Rambu - ↓↘→↘↓↙← + C
ROBERT - Ryuko Rambu - ↓↘→↘↓↙← + C
TAKUMA - Ryuko Rambu - ↓↘→←→ +AC

TIME INGLATERRA
YURI - Hien Houou Kyaku - →←→↘↓↙ + BC
MAI - Super Shinobi Bati - →↙→ + BC
KING - Illusion Dance - ←→↘↓↙ + BD

SUPER GP DICAS

MEGA

AYRTON SENNA

GAME OVER

Para assistir às cenas finais de Super Mônaco GP II, selecione o "World Champion" e entre no password com a senha "Cham-pion".

MEGA

WORLD CUP SOCCER

PÊNALTIS

Escolha a opção "World Cup". Logo após, entre com a password:

PKAA AAAA
AAAA AAAA
AAAA AAAA

Selecione depois o exibition, escolha os times e jogue.

SEGA CD

REVENGE OF THE NINJA

MAIS OPÇÕES

Simples! Basta usar esta sequência quando estiverna tela Game/Start/Options:
→ ← ↑ ↓ → ←

MEGA

WIZ N'LIZ

PASSWORD FINAL

Para chegar à última fase de Wiz N' Liz, digite este código: QCFT BBDD. Depois, é só esticar a rede.

MEGA

JENNIFER CAPRIATI'S TENNIS

NOVOS PERSONAGENS

Coloque no Password o código GRAND SLAM. Com isso, você terá a criação de mais personagens de diferentes sexos, mais atributos e um level a mais de dificuldade.

MEGA

FLASH BLACK

ANDE DENTRO DAS PAREDES

Fique atento: esta dica pode fazer com que você morra ou mesmo dar "pau" no jogo quando. Isso tudo na hora em que você estiver quase chegando lá. Mas, caso dê certo, você não irá se arrepender. Ande em direção à parede e segure o botão A. Rapidamente, dê mais um toque em direção à parede e quando estiver bem perto dela, mova o direcional para trás. Seu personagem vai virar sem encostar na parede e entrará nela. Esta dica só pode ser utilizada se você estiver em paredes que não contenham cenários.

MEGA

LEMMINGS

SELEÇÃO DE FASES

Segure A e B ao mesmo tempo e ligue o console no logotipo da SEGA. Gire o direcional 360ß no sentido horário. Depois de três voltas ouve-se um som estranho que quer dizer que a dica deu certo. Selecione "New Level" na tela título e quando aparecer a tela da fase coloque ← ou → para escolher a fase.

MEGA

ROLLING THUNDER

PARA JOGAR COM A MULHER

Para conseguir jogar com a mulher, entre com a password GREED e divirta-se.

MEGA

WORLD CHAMPIONSHIP 94

PASSWORDS

Brasil Vs Camarões
LTHJIYCSEPPWX

Brasil Vs Suécia
FZSZBSYEXITKAKE

Brasil Vs Nigéria
LEHCSLYXGWGJBTFTF

Brasil Vs Holanda
UWYFWRKEFXEXXTPH LLH

Brasil Vs Rússia
SPTRSWHSGSVJKRKR EJWZK

Brasil Vs Itália
JBAZCOJJXXZETOOCV OKCBKS

Final do Jogo
LXYHKZSPYBXLUTIGSJ XRTWGHC

SEGA CD

JURASSIC PARK

VEJA AS CENAS DO FILME

É só ter a Big Rock e o cartão branco. Vá para o visitor center e coloque-os no Computador Central.

MEGA

GENERAL CAOS

SERVIÇO MÉDICO

No controle 1, aperte A e C; no 2, aperte B e segure ↓.

BATALHA AVANÇADA

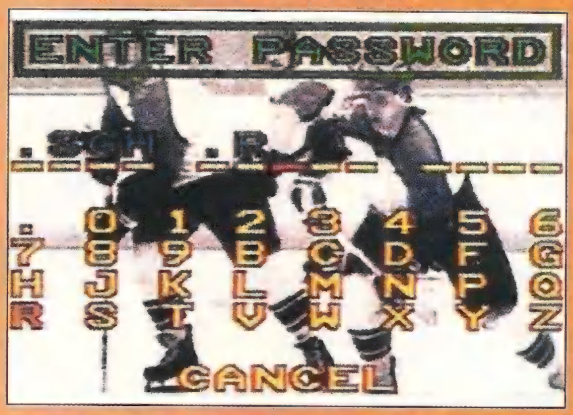
No controle 1, aperte A e C e segure ↓; no 2 aperte somente o B.

SUPER ESCALA DE GUERRA

No controle 1, use A, C e segure ↓. No 2 segure o botão B.

SNES

SUPER SLAP SHOT



JOGADORES INVERTIDOS

Este estranho código para o Super Slapshot permite a você jogar a partida com os jogadores de cabeça para baixo! Ao começar a partida, selecione a opção password e entre com: ".SCH .R". Depois escolha entre os modos Exhibition ou Tournament e selecione qualquer um dos times. Quando recomeçar o jogo, prepare-se para a grande surpresa! Não beba nada antes, você pode passar mal!

PC

DOOM

MODOS LOUCOS

No jogo, digite:
IDDQD - Invencibilidade
IDKFA - Armamento Completo
IDCLEV + nß da fase - fase indicada.
IDSPISPOPD - Ghost Mode
Na tela do mapa:
IDDT - para ver o mapa completo

MEGA

WIMBLEDOM TENNIS

PASSWORDS

Semifinal: G. Camus
357-640-667

Final: S. Evans
370-297-307

SÃO CAETANO DO SUL

Splash Video

LOCAÇÃO E VENDA

• PANASONIC 3DO
• SEGA CD
• JAGUAR • MEGA DRIVE
• SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401
S. CAETANO
SÃO PAULO
TEL.: 744 4799

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR

MULTI GAMES

GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games do Brasil, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progames Tatuapé)

SUPER GP DICAS

JAGUAR

WOLFENSTEIN 3-D

SEQUÊNCIAS PARA INVENCIBILIDADE, SOUND TEST ETC.

Qualquer um destes truques pode ser repetido na mesma sequência de números.

INVENCIBILIDADE

Pressione 4, 6, 6, 8 no teclado numérico. Você se tornará invencível!

DEBUG MODE

Pressione 4, 8, 8, 7 no teclado numérico. Ao terminar, você poderá editar missões e outros elementos do jogo.

TERMINAR A FASE

Pressione 4, 7, 8, 6 no numérico e passe de fase.

SELEÇÃO DE FASE

No menu principal, pressione, 1, 3, 7, 9 simultaneamente. Selecione a missão 3, estágio 5, e missão 6 estágio 7, para ter acesso às fases secretas.

SOUND TEST

Pressione a tecla # na tela da cara de bola e recomece o jogo. Armas e chaves: 4,9,9,6. E você terá 999 ammo, todas as armas e algumas chaves.

SEGA CD

BRUTAL

UM CÓDIGO PARA DETONAR NO KARATÊ

Você não precisa ser o Bruce Lee para se tornar um craque em karatê. Faça este código na tela título: ↑ ↓, A, B, C, C, B, A, ↓ ↑. Ao escolher seu personagem você contará com a opção de Karatê Croc. É só detonar.

MEGA

SONIC SPINBALL

SELEÇÃO DE FASES

Entre na tela de Options e aperte Start na tela título

No menu de Options, use o código para ouvir o som

Comece na fase que quiser

Primeiro passo é acessar o options da tela título. No menu de opções, pegue o controle 1 e pressione os botões nesta ordem: A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑. Se você fizer corretamente, ouvirá um som especial. Volte para a tela título e mantenha pressionado o botão A apertando em seguida o Start para a fase 2, e B. Pressione Start para a fase 3, C e Start para a fase 4.

SNES

YOGI BEAL

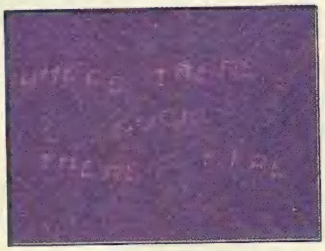
SELEÇÃO DE FASE

Na tela título entre com este longo código no controle 1: ↑ → ↓ ←, Y, B, ↑ → ↓ ←, B, Y, ↑ → ↓ ←. Pressione Start. A partir deste momento você escolhe qualquer uma das cinco fases. Boiada!

SNES

DAFFY DUCK

50 VIDAS



Comece um novo jogo. Na tela em que estiver escrito "Where There's Duck There's Fire", pressione ←, ←, →, →, ↑, ↓, Y, A, B e X. Se você fizer o truque corretamente, ouvirá a voz do Patolino dizer "Mother". Quando ouvir, fique tranquilo, você terá 50 vidas. Parabéns!

SNES

DOUBLE DRAGON V

Estes códigos serão imprescindíveis para a galera que se amarra em Double Dragon V, este jogo de luta único. Para acioná-los, a primeira coisa que você tem de fazer é chamar a tela de Menu (Tournament, VS Battle etc). Entre com esse código no controle 1.

Lute como Shadow Master ou Dominique: L, R, ↑, L, L, ↓, R, R

Dois pontos de atributo extras: L, L, L, R, L, R, L, R

Quatro pontos de atributo extras ↑, →, ↓, ←, ↓, →, R, R

Seis pontos de atributo extras: →, ↓, ↓, ←, ↑, →, L, R, L, R, L, R

Nove continues: ←, →, ←, →, L, L, R, R, R

Sem tontear: ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, R, R, L

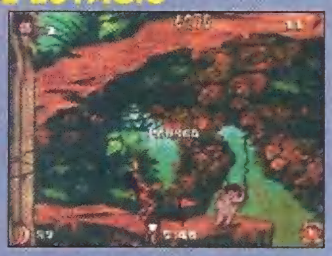
Sem arremessos: R, →, L, L, ←, ←, R, R

MEGA

JUNGLE BOOK

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

O primeiro código serve para mudar de fase no jogo. Logo após o início do jogo pressione Start para pausar. Aí, entre com o código: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A. Você ouvirá uma risada e



Mowgli dirá "Yeah"! Feito isto, você passará para a próxima fase. Para somar dez segundos extras ao seu tempo é só pressionar Start durante a partida e entrar com: A, B, B, A, A, B, B, A.

SNES

CLAYFIGHTER

MENU SELEÇÃO

Durante a exibição da tela de personagens escolha em quem você vai encarnar e imediatamente aperte os botões Select e Esquerda, ao mesmo tempo. Você terá acesso a um menu no qual poderá modificar muitas coisas.

SEGA CD

DRACULA

99 VIDAS

Espere até a tela de introdução passar. Quando aparecer na tela a palavra Beware, utilize este código: A, ←, ↑, C, A, →, ↓. A confirmação do truque será dada com a aparição de uma borda branca na tela. Comece uma partida normalmente. Pressione o botão A e Start ao mesmo tempo para pausar o jogo. Aperte o botão Start novamente e, ao despausar, você contará com 99 vidas! Em qualquer momento do jogo você pode recuperar suas 99 vidas apertando o Start e o A simultaneamente.

SEGA CD

PUGSY

SELEÇÃO DE ÁREA

Na tela título acesse o options. Quando estiver nele, entre nos passwords. Use estes para escolher as áreas:

123,765,444
177,075,537
457,337,735

Com eles será aberta uma nova área com uma ilha separada.

PROGAMES

Sempre as últimas novidades!!

Super SF 2 Turbo

Donkey Kong Contry

Megaman World

E muito mais para a galera do videogame: Jaguar, Neo Geo, 32X, Sega CD, Game Boy, Master, Saturn...

ASSIST. TÉCNICA

PC MULTIMÍDIA

Rua Juventus, 831
São Paulo -SP
Tel: (011) 591 0039

SNES

FINAL FANTASY

DETONADO

Aqui está! O mais completo guia de estratégia do Brasil de um dos melhores jogos de RPG lançados este ano! Mas lembre-se: não fizemos este guia com o propósito de estragar o seu barato na hora de jogar. Tente jogar sozinho e, se por uma eventualidade, você não souber a solução, consulte o nosso guia. Além da solução completa, as 12 páginas a seguir contêm muitos segredos: itens raros, monstros escondidos e personagens secretos. Não tem prá ninguém!

RAMUH

Bolt Fist - provoca trovoada. Bônus: Stamina +1

KIRIN

Life Guard - aplica Regen em todos os alvos. Bônus: -

MELHORES TÁTICAS, EQUIPS E RELICS

TERRA BRANFORD
Seu comando original Morph aumenta em 100% a força de ataque e de magias. Use Equips que aumentem o poder mágico: a melhor combinação é Atma Weapon, Circlet e Minerva. Em se tratando de Shield não existe um absoluto (o Paladin Shield é excelente, mas existe apenas um desse). Os Relics devem ajudar na parte mágica também: use Earrings, Hero Ring, Gold Hairpin, Economizer, Gem Box etc. Na hora do level-up, use Magicites que aumentem o MagPwr como o Zone Seek e o Tritoch, que aumentam em 2 pontos.

LOCKE COLE
Seu comando original (Steal, Capture) permite roubar objetos dos inimigos. Assim, pode-se obter itens especiais. Aumente o Strength com as Magicites (Bismark e Raiden). Equips: Illumina e Circlet. Shield e Helmet não tem um absoluto. Relics: Sneak Ring e Thief Glove.

EDGAR RONI FIGARO
Pode usar armas especiais com seu Tools:
Air Anchor - mata o inimigo no próximo turno.
Chain Saw - atc (poder de ataque) 252. Pode causar morte súbita.
Auto Crossbow - atc 125.
Noise Blaster - confunde.
Bio Blaster - envenena.
Flash - causa dano e cegueira.
Drill - atc 191. Ignora defesa.
Debilitator - cria um ponto fraco.
Use Pearl Lance, Circlet e Red Jacket. Relics: Atlas Armlet (Hero Ring) e Hyper Wrist. Aumente Strength.

SABIN RENE FIGARO
O comando Blitz permite usar golpes inserindo comandos manjados:
Pummel (←→←) - socos que ignoram defesas (aprende no level 1).
Aura Bolt (↓↙←) - ondas de choque (6).
Suplex (XY↓↑) - arremesso. Ignora defesa (10).
Fire Dance (←↙↓↘→) - golpe do fogo (15).
Mantra (RLRLXY) - recupera HP dos outros (23).
Air Blade (↑↗→↘↓↙←) - facas de vácuo (30).
Spiraler (RLXY→←)- sacrifica-se e recupera HP dos outros (42).
Bum Rush (←↖↑↗→↘↓↙←) - golpe que ignora defesa (70).
Equips: Tiger Fangs, Red Cap e Red Jacket. Relics: os mesmos de Edgar. Aumente Strength.

SHADOW
Seu Throw permite jogar armas e objetos especiais, tais como:
Shuriken - atc 86.
Ninja Star - atc 132.
Tack Star - atc 190.
Fire Skean - ataque do fogo.
Water Edge - ataque da água.
Bolt Edge - ataque do trovão.
Inviz Edge - fica invisível.
Shadow Edge - cria uma ilusão.
Equip: Stunner, Graedus, Circlet e Dark Gear. Relics: Genji Glove e Hyper Wrist. Aumente Strength.

CYAN GARAMONDE
Seu SwdTech precisa ser carregado:
1 Dispatch - ignora defesa (1).
2 Retort - contra-ataque (6).
3 Slash - tira 50% da energia (12).
4 Quadra Slam - ataca 4x (15).
5 Empowerer - tira HP e MP (24).
6 Stunner - ataque múltiplo + Stop (34).
7 Quadra Slice - ataca 4 vezes. Ignora defesa. (44).
8 Cleave - morte súbita (70).
Equips: Sky Render, Scimitar, Red Cap e Genji Armor. Relics: Genji Glove e Offering. Aumente Strength.

CELES CHERE
Seu comando Runic funciona como pára-magia. Equips: Excalibur, Circlet e Minerva. Relics: o mesmo de Terra. Aumente MagPwr.

GAU
Com o Leap ele pode aprender as técnicas dos monstros em Veldt. Com Rage, Gau usa as técnicas. Veja alguns bons monstros a serem imitados: Tyranosaur, Behemoth, SrBehemoth, Io, EarthGuard, M-Tek Armor, Stray Cat, Ninja e Samurai. Equips: Circlet e Snow Muffler. Relics: Marvel Shoes e qualquer coisa. Aumente Strength.

SETZER GABBIANI
Comando especial: Slot.
777 - mata qualquer inimigo.
77Bar - morre todos.
Dragão x 3 - evoca Bahamut.
Bar x 3 - evoca um Esper.
Dirigível x 3 - solta bombas.
Chocobo x 3 - exército de Chocobo.
Diamante x 3 - flash prismático.
Outros - recupera HP.
Se usar o Coin Toss você obtém o GP Rain que ataca os inimigos com dinheiro. Equips: Fixed Dices, Dices e Circlet. Relics: Genji Glove, Hyper Wrist ou Cion Toss. Aumente Strength.

MOG
Dependendo do lugar onde se luta ganha-se um Dance novo. Equips: Aura Lance, Circlet e Snow Muffler. Relics: Dragoon Horn e Dragon Boots. Aumente Strength.

STRAGO MAGUS
Lore usa as magias que se aprendem vendo os inimigos. Equips: Magus Rod, Circlet e Behemoth Suit. De resto, igual a Terra.

RELM ARROWNY
O Sketch faz um desenho do inimigo e cria vida. Com o Fake Mustache se obtém o Control que controla o alvo. Equip: Rainbow Brsh, Cat Hood (ou Coronet para melhorar o Control) e Behemoth Suit. Nos demais, igual à Terra.

GOGO
Pode imitar o companheiro com o Mimic. Pode colocar até 3 comandos a escolher. Mude os Equips e Relic conforme quem for imitar.

UMARO
Não pode ser controlado. Relics: Rage Ring e Blizzard Orb.

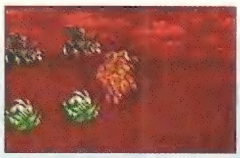
SIREN

Hope Song - aplica Mute nos alvos. Bônus: HP +10%

STRAY

Cat Rain - aplica Muddle nos alvos. Bônus: MagPwr +1

IFRIT



Inferno - provoca fogaréu. Bônus: Strength +1

SHIVA

Gem Dust - provoca nevasca. Bônus: -

UNICORN

Heal Horn - aplica Remedy em todos os alvos. Bônus: -

MADUIN

Chaos Wing - usa magia neutra. Bônus: MagPwr +1

SHOAT

Demon Eye - aplica Break nos alvos. Bônus: HP +10%

PHANTOM

Fader - aplica Vanish em todos os alvos. Bônus: MP +10%

CARBUNKL

Ruby Power - aplica Rflect em todos os alvos. Bônus: -

BISMARK

Sea Song - provoca maremoto. Bônus: Strength +2

GOLEM

Earth Wall - defende de ataques de armas. Bônus: Stamina +2

ZONE SEEK

Wall - aplica Shell em todos os alvos. Bônus: MagPwr +2

SRAPHIM

Reviver - recupera HP dos alvos em nível Cure2. Bônus: -

PALIDOR

Sonic Dive - "Jump" no grupo. Bônus: -

FENRIR

Moon Song - cria uma ilusão. Bônus: MP +30%

TRITOCH

Tri-Dazer - provoca uma magia mista. Bônus: MagPwr +2

TERRATO

Earth Aura - provoca terremoto. Bônus: HP + 30%

STARLET

Group Hug - aplica Cure3. Bônus: Stamina +2

ALEXANDR

Justice - varre os alvos com a luz divina. Bônus: -

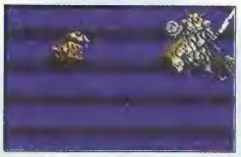
PHOENIX

Rebirth - aplica Life em todos os alvos. Bônus: -

BAHAMUT

Sun Flare - magia que ignora defesa. Bônus: HP + 50%

ODIN



Atom Edge - fatia os alvos. Bônus: Speed +1

RAIDEN

True Edge - fatia os alvos. Bônus: Strength +2

RAGNAROK

Metamorph - transforma o alvo em item. Bônus: -

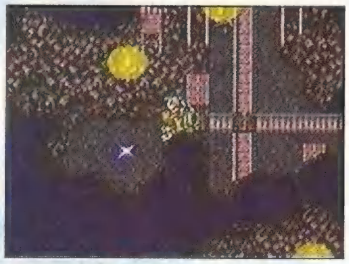
CRUSADER

Purifier - ataca todos sem distinção. Bônus: MP + 50%

FINAL FANTASY III DETONADO

NARSHE

ITENS EM BAÚS, VASOS, BARRIS E RELÓGIOS: Elixir, Fenix Down, Tonic, Sleeping Bag (2) e Tincture.



Salvar? Só nos save points

WHELK - não acerte no casco. Use fire beam

Item no relógio

Vá direto ao mestre

Avance derrotando os guardas. Na caverna derrote Whelk. Encontre o Esper. Depois de acordar, fale com o senhor. Quando os cachorros chegarem fuja pelos fundos. Fuja até ser cercado pelos guardas. Locke virá. Enfrente os guardas numa batalha tipo simulação. Derrote o líder. Depois de sair da caverna vá para a classroom para obter informações.

Aqui há informações preciosas

FIGARO CASTLE

Tonic, Antidote, Soft e Fenix Down

Fale com Edgar e com Matron. Torne a conversar com Edgar. Quando Kefka chegar, fale com ele, com os soldados e com Locke. Siga Locke e fale com ele. Quando o castelo pegar fogo, fale com o soldado que protege o portão. Lute contra os Magitek Armors. Siga para a caverna.

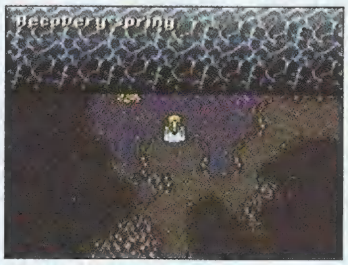
Não deixe de comprar Tools

M-Tek Armors: detone com auto crossbow e magia

CAVERNA SOUTH FIGARO

Tincture (2) e Fenix Down

Atravesse-a.

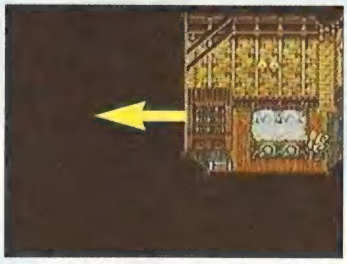


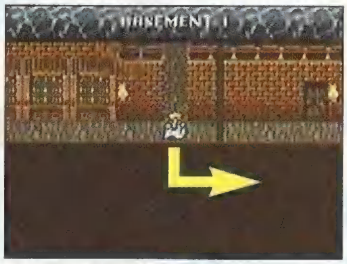
Recarregue as energias

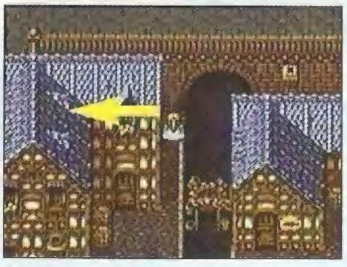
SOUTH FIGARO

Antidote, Eye Drop, Elixir, Tonic (3), Green Cherry, Warp Stone, Fenix Down, Hyper Wrist, Running Shoes, 500 GP, 1000 GP e 1500 GP

A Sprint Shoes faz correr







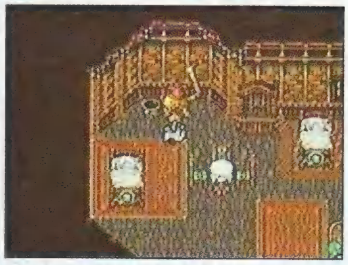
Passagens secretas

Encontre Shadow no bar.

CABANA DE SABIN

Tonic

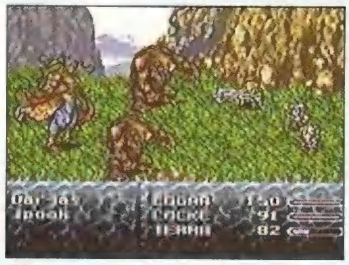
Verifique tudo e fale com o velho.



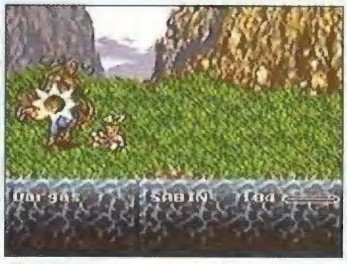
Pode-se dormir e descansar

MT. KOLTS

Guardian, Atlas Armlet e Tent (2)



Vargas: use auto crossbow e magia. Locke pode roubar



Basta usar o pummel

Lute com Vargas. Quando Sabin aparecer digite ←→← + A e pulverize.

RETURNERS' HIDEOUT

Fenix Down (2), Air Lancet, True Knight, Antidote, Tincture, White Cape, Green Cherry, Potion e Gauntlet (Genji Glove).

Fale com o Guarda e com Banon. Após dormirl, fale com Locke, Edgar e Sabin. Fale com o guarda e saia. Fale com Banon.

Mais passagens secretas

Recuse 3 vezes para ganhar a Genji Glove

LETE RIVER

Ultros - coloque todos atrás e ataque. Use a magia do fogo

Coloque todos para trás. Banon deve usar o health. Siga sempre para a esquerda. Derrote Ultross.

LOCKE - SOUTH FIGARO

Heavy Shld, Regal Cutlass, Iron Armor, Earrings, Ether, X-Potion e Ribbon.

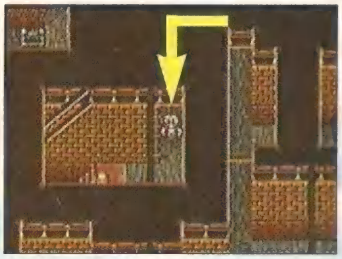
Vá para a loja de itens e lute com o comerciante. Roube suas roupas. Atravesse a casa do velho e roube a roupa do soldado verde. Fale com os guardas e vá para o sub-solo do bar e roube as roupas do comerciante. Leve a cidra para o velho e fale com o garoto. A senha é Courage. Vá para o sub-solo da mansão. Liberte Celes, pegue a clock key do guarda e use-a no relógio parado.

Roube as roupas

Use a passagem e saia da cidade.

A senha é "Courage"

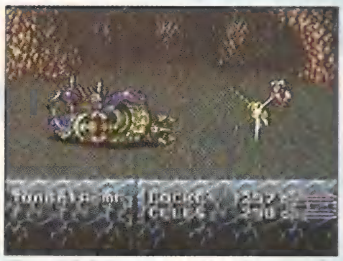
Use a clock key



Mais passagens

Olha o baú escondido

CAVE SOUTH FIGARO

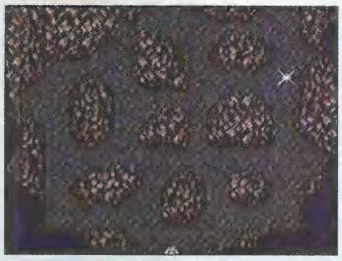


Tunnel Armr - use Runic e ataque

Atravesse-a e derrote Tunnel Armor.

TERRA - NARSHE

Rune Edge



Faça o mesmo caminho

Vá pela caverna à esquerda e vá para a casa de Arvis.

SABIN - CABANA

Pegue Shadow se quiser.

Shadow entra no seu grupo

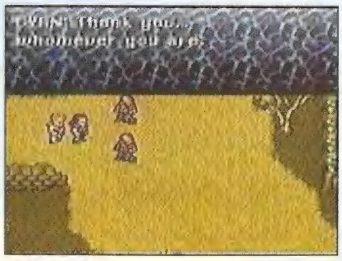
IMPERIAL CAMP

Star Pendant, Green Beret e Mithril Glove.

Depois do falatório o cenário se transfere para Doma. Derrote Leader com Cyan. Enfrente Kefka e persiga-o. Derrote os guardas. Em Doma vá até a sala do rei e da família de Cyan. Ajude Cyan a derrotar os soldados. Pegue os Magitek Armors e saia do acampamento. Atravesse a ponte e siga para a Phantom Forest.

Aqui, use esta opção

Durante a perseguição a Kefka, não se esqueça dos baús



Ajude Cyan

PHANTOM FOREST

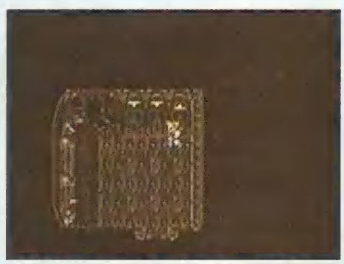
Recupere energias

Atravesse-a.

PHANTOM TRAIN

Earrings, Green Cherry, Hyper Wrist, Fenix Down (2) e Sniper Sight.

O fantasma vem com você



Veja a posição das alavancas

FINAL FANTASY DETONADO

Mova a alavanca aqui

Ghost Train: ataque + Suplex

Siga em frente até encontrar um vagão onde um fantasma impede sua saída. Separe os vagões. No vagão-líder acione a primeira e a terceira alavancas e o botão na chaminé. Vença Ghost Train.

BAREN FALLS

Rizopas: use suplex e swdtechs

Avance e salte. Derrote os peixes e Rizopas.

MOBLIZ

Elixir e Tintinabar.

Compre a Dried Meat.

Mande as correspondências pelo sujeito e ganhe o item

VELDT

Quando Gau aparecer, use a Dried Meat nele.

CRESCENT CAVE

Tonic

Ache a helmet.

SERPENT TRENCH

Siga pelo caminho indicado pelas setas.

NIKEAH

Elixir

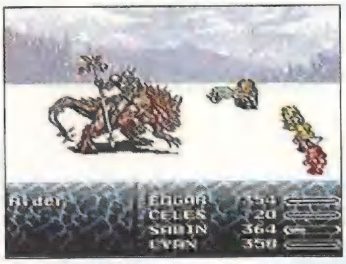
Pegue o navio para Narshe.

TODOS EM NARSHE

Elixir, Wall Ring, Sneak Ring, Hyper Wrist, Earrings, 5000 GP e Thief Knife

Monte seu grupo na batalha de simulação e derrote Riders e Kefka. Depois de Terra ir embora monte um grupo de busca com Edgar, Sabin, Locke e mais um.

Formação equilibrada



Rider: use força total

Kefka: use Runic, de preferência

Monte um grupo de busca. Esse é o melhor em roteiro

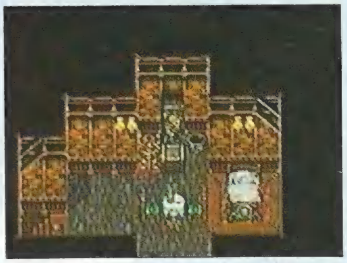
FIGARO CASTLE

Mais tools. Com Edgar na frente, há 50% de desconto

Durma. Fale com velho do sub-solo e faça o castelo submergir.

KOHLINGEN JIDOOR E CASA AO NORTE

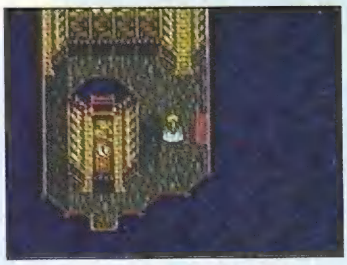
Elixir, Green Beret, Tincture e Hero Ring.



Entre pelos fundos da casa

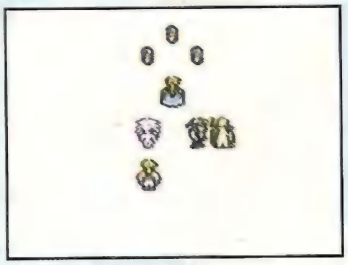
Nada a fazer.

ZOZO



Acerte o relógio em 6:10:50

Dadaluma: prefira drill a chain saw. Sabin vai de suplex

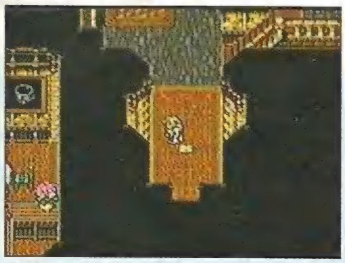


Pegue as magicites

Avance até encontrar Dadaluma. Derrote-o. Fale com Terra e obtenha 4 Magicites.

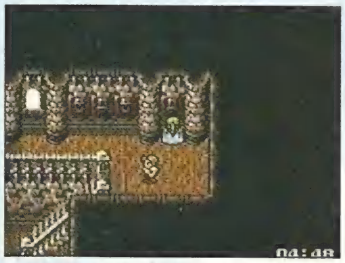
JIDOOR

Vá para a casa de Owzer, leia a carta e fale com Impresario.



Leia a carta

OPERA HOUSE



Acione essa alavanca

Ultros: drill, aura bolt e ataque

Fale com Impresario. Depois do Ato 1 vá onde Celes está e fale com ela.
Sequência das letras:
Oh, my hero ...
I'm the darkness ...
Must I forget you? ...
Fale com Draco, dance, pegue as flores e vá ao parapeito. Leia a carta de Ultross e fale com Impresario. Vá a chave de controle e acione a alavanca da direita. Encontre Ultross e detone-o.

REGIÃO DE VECTOR

Há 3 cidades na região. Compre o que precisar.

VECTOR

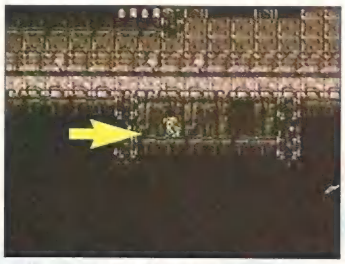
Fale com velho atrás do caixote. Suba no caixote.

Diga "No" e recupere HP e MP

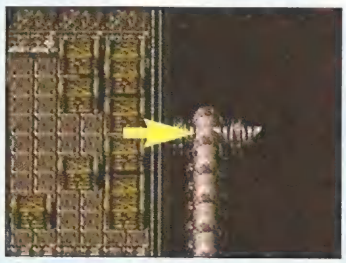
MAGITEK FACTORY

X-Potion, Thunder Blade, Remedy, Gold Shld, Flame Sabre, Tincture, Tent, Gold Helmet, Gold Armor, Dragoon Boots, Zephyr Cape e Blizzard.

Derrote Ifrit e Shiva. Fale com Ifrit e ganhe Magicites.



Olha o baú escondido

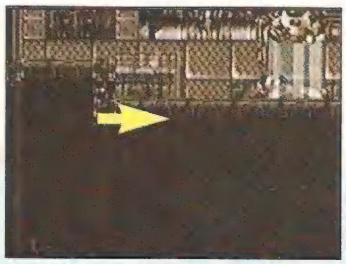


Passagens secretas

Ifrit: seu ponto fraco é o gelo
Shiva: detesta fogo

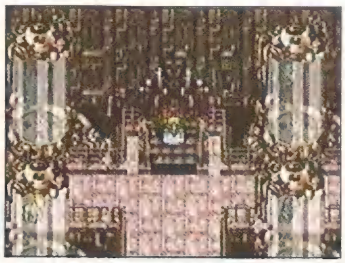
MAGITEK RESEARCH FACILTY

Derrote Number 024. Desligue a máquina e ganhe 6 Magicites. Vá até o elevador com Cid e desça. Fale com Cid. Depois da quinta balha sobre o carrinho aparece Number 128. Destrua-o.



Não deixe escapar esse baú

Number 024: atenção a Wall Change, que muda o ponto fraco



Desligue as máquinas

Number 128: concentre os ataques no corpo

BLACK JACK

Crane dir. - absorve fogo.
Crane esq. - absorve trovão

Derrote os Cranes.

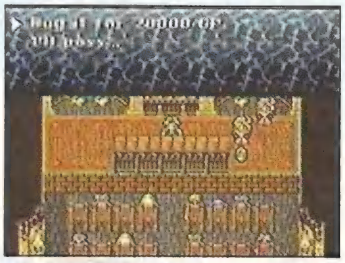
ZOZO

Encontre Terra.

ESPER WORLD

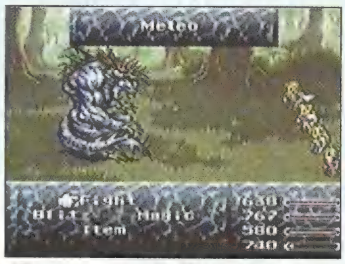
Salve a mulher que está próxima ao portal. No dia seguinte converse com Madonna no portal. Depois da invasão dos humanos, tente salvar Madonna.

NAS ASAS DO BLACK JACK



Jidoor: leilão aberto

Tzen: compre a magicite



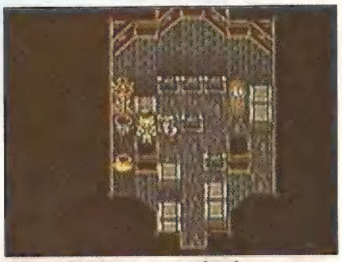
Ilha ao norte de Thamasa: use Doom e Intangir vai morrer na hora. 10 Magic Points na boa. Muitos inimigos (até alguns submestres) podem ser facilmente derrotados aplicando Vanish seguido de Doom ou X-Zone

Maranda: tem Revivity e Remedy. Tzen: tem um vendendo magicite. Jidoor: o leilão está aberto. Há as Magicites Golem e Zone Seek. Ilha ao norte de Thamasa: o monstro Intangir dá 10 Magic Points ao ser derrotado. Use a magia Doom quando ele estiver invisível.

SNES

FINAL FANTASY DETONADO

NARSHE



Vá até a casa com baús

Fique parado. Salve Mog

Vá até a Serpent Trench com Mog para ele aprender a dança

Vá a casa de Banon.

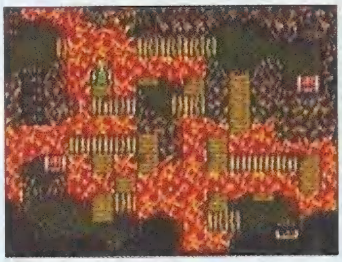
IMPERIAL BASE

Atravesse-a.

CAVE TO SEALED GATE

X-Potion, Genji Glove, Tent, Assassin, Tempest, Coin Toss, Ether (3), Inviz Edge, Water Skean, Remedy, Elixir, Magicite (3) e Atma Weapon.

Avance até encontrar o portal. Lute com Kefka. Volte à neve Black Jack e vai ser atacado pelos Espers.



Observe a mudança

Verifique o chão com cuidado

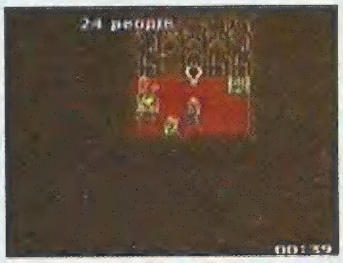
VECTOR

Gale Hairpin, Revivity, Tincture, X-Potion e Back Guard

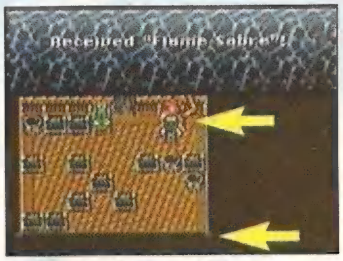
Avance e fale com o imperador Gestahl.
Fale com os 24 soldados em 4 minutos. No jantar, siga:
- To our hometowns...
- Leave him in jail.
- That was inexcusable.
- Celes is one of us!
- Why'd you start the war?
- One more question please!
- Why'd do you want peace now?
- One more question please!
- Why'd we have to talk to your men?
- Yes, the Espers have gone too far.
- Why'd you start the war?
- Yes, let's have a break.

Fale com o soldado. - Sure. - Lute.
Volte à mesa.
- Yes.
- That your war's truly over.
- Yes.

Depois disso você vai ganhar:
1. liberação de South Figaro.
2. liberação de Doma.
3. baús da Imperial Base.
4. Tintinabar e Charm Bangle.



Fale com os 24 soldados



Além dos baús, verifique nesses pontos

ALBROOK

Elixir, Potion, Tincture e Warp Stone.

Fale com Leo. Durma no hotel. Torne a conversar com Leo. Com Terra, converse com Leo duas vezes e com Locke.

THAMASA

Eye Drop, Soft, Fenix Down, Green Cherry, Echo Screen, Memento Ring, Fire Rod e Ice Rod

Olha uma Memento Ring

Flame Eater: use o magias Ice

Veja o garoto usando a magia fire e a mãe usando cure. Fale com Strago. Durma no hotel. Entre na casa incendiada. Derrote Flame Eater.

MONTANHA OESTE

Heal Rod, X-Potion, Chocobo Suit e Tabby Suit.

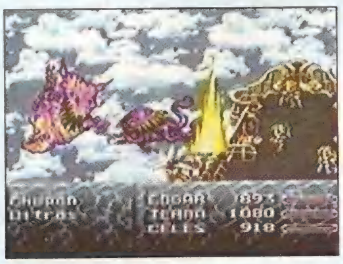
Ultros: use magias fire

Ultros: quando Relm aparecer, use Sketch

Encontre as 3 estátuas e derrote Ultross. Encontre os Espers.

THAMASA

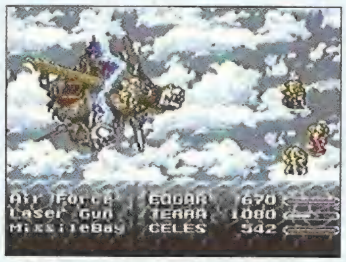
Kefka: use Shock e será moleza



Ultros: use Fire.
Chupon: use Ice

Kefka ataca. Enfrente-o com Leo. Entre na Black Jack e vá para o Floating Continent. Será atacado pela Força aérea Imperial. Derrote

Ultross e seu Mestre Chupon. Estraçalhe Air Force.

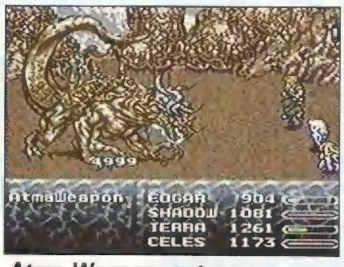


Air Force: use Bolt no corpo

FLOATHING CONTINENT

Murasame, Hardened, Beret e Elixir

Pegue Shadow



Atma Weapon: entre na batalha com o float. Use Carbunkl para se proteger

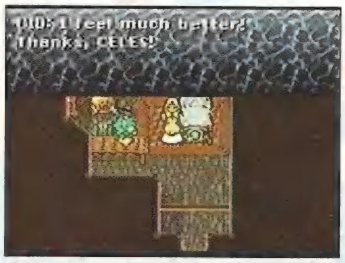
Nerapa: não use magia

Dê a volta por baixo para pegar o baú sem problemas

Não embarque de cara. Coloque "No." e "Gotta wait for SHADOW.". Espere o nonja aparecer

Pegue Shadow e avance. Mate Atma Weapon. Depois de Shadow aparecer corra até a Black Jack. No caminho derrote Nerapa.

ILHA DESERTA



Se pegar os peixes rápidos, Cid sobrevive

Pegue os peixes e faça Cid comê-los. Ele pode morrer ou melhorar. Em ambos os casos pegue a jangada.

ALBROOK

Nada a fazer.

TZEN

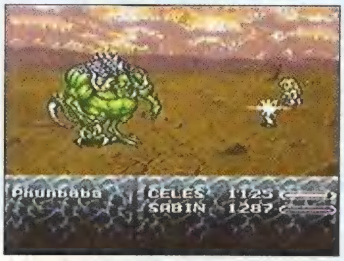
Heal Rod, Pearl Rod, Magicite, Hyper Wrist, Drainer e Tincture

Salve a criança na casa.

Socorra a criança e pegue tudo

MOBLIZ

Fenix Down



Phunbaba: use Fire e Suplex

Fale com Terra e vá embora. Espante Phunbaba. Ganhe a Magicite Fenrir.

NIKEAH

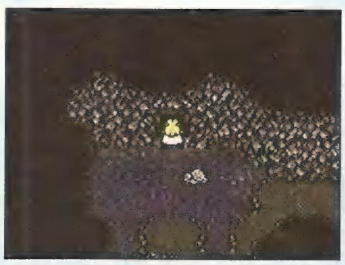
Fale com Gerad

Fale com todos no café. Fale com Gerad no mercado. Siga-o e vá conversando. Vá ao porto.

SOUTH FIGARO

Fale com Gerad no 2º andar do Inn.

CAVERNA SOUTH FIGARO

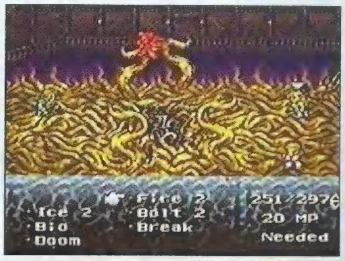


Use as costas da tartaruga

Atravesse-a.

FIGARO CASTLE

Gravity Rod, Crystal Helm, X-Potion, Soul Sabre, Ether e Regal Clown



Tentacles: cada um tem um ponto fraco diferente. Confira com Scan

Verifique a estátua

Vá até a sala dos motores e destrua os tentáculos. Fale com o velho e siga para Kohlingen.

KOHLINGEN

Fale com Setzer.

DARILL'S TOMB

Crystal Mail, Czarina Gown, Dragon Claw, Man Eater e Exp. Egg

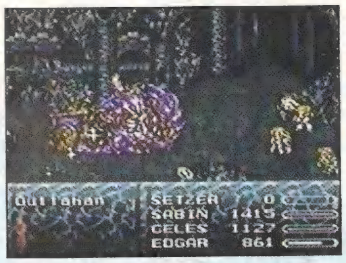
Avance e verifique o túmulo de Daryl. Vença Dullahan. Desça as escadas falando com Setzer.

Mais uma passagem secreta. Ganhe a Exp. Egg que dobra a experiência adquirida a cada monstro que matar

SNES

FINAL FANTASY DETONADO

Presenter: não acerte o casco



Dullahan: use Runic para evitar magias. Desça a espada

MARANDA

Leia a carta na casa de Lola e entregue-a ao pombo-correio.

ZOZO

Compre Rust-Rid

Compre a Rust-Rid. Vá até a porta enferrujada.

MT. ZOZO

Red Cap, Ice Shld, Thunder Shld, Aegis Shld, Gold Hairpin e Force Armor.

Leia a carta de Cyan. Encontre Cyan. Volte.

Pegue a chave do baú

VELDT

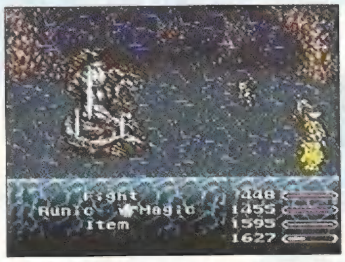
Venha com um grupo de três

Com um grupo de 3 integrantes, entre numa batalha e encontre Gau.

CAVE IN THE VELDT

Tiger Fang, Rage Ring e Striker

Encontre Shadow e derrote SrBehemoth.



SrBehemoth - use fire e attack

THAMASA

Nada a fazer.

COLOSSEUM

Aposte a striker e vença

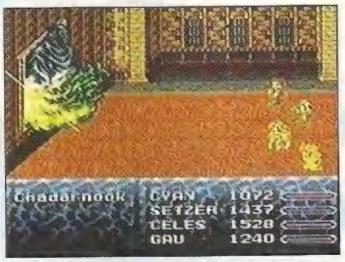
Aposte e Striker e lute com Shadow.

JIDOOR OWZER'S HOUSE

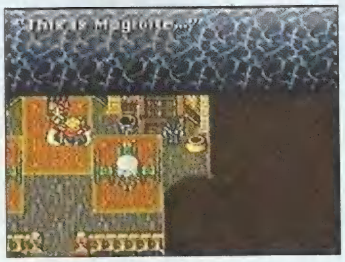
Moogle Suit, 2000 GP, Potion, Ether e Remedy

Encontre e fale com Owzer. Vença Chadarnook.

Mais um baú escondido



Chadarnook: ataque total (fire) quando estiver nesta forma



Verifique o armário

CAVE OF PHOENIX

Wing Edge, Ribbon e Dragon Horn

Avance até encontrar Locke.

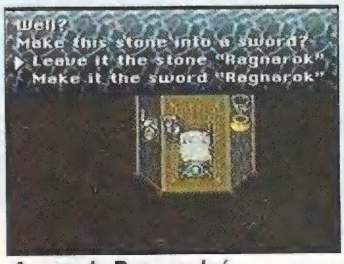
KOHLINGEN

Nada a fazer. Ganhe a magicite Phoenix e os itens X-Potion, Fenix Down, X-Ether, Elixir, Flame Shld e Valiant Knife.

NARSHE

X-Ether e Gauntlet.

Verifique aqui e ganhe esse item equipável em Mog, que impede a aparição de inimigos

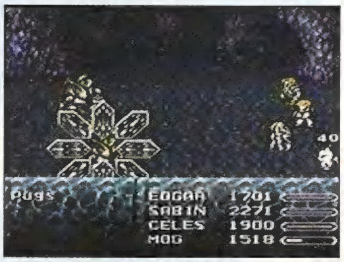


A espada Ragnarok é fortíssima. A magicite permite aprender a magia Ultima

Lute 255 vezes com a Cursed Shld equipada (use Ribbon para minimizar os efeitos do escudo) e obtenha a Paladin Shld, o melhor escudo do jogo e também se pode aprender a magia Ultima

Tritoch: use a magia do fogo

Desça pelo penhasco



Pugs: use Vanish + Doom ou X-Zone. Ganhe a Minerva. Se não ganhar, resete e tente de novo

Umaro: use fire, seu pt. fraco

Entre com Locke no grupo. Vá pela esquerda, use a passagem para encontrar Mog. Siga pela cidade onde Locke abre as portas. Vá ao penhasco e derrote Tritoch. Desça pelo penhasco com Mog e verifique a estatueta de osso. Lute com Umaro. Se Mog estiver no seu grupo, Umaro vem com você.

MOBLIZ

Ether.

Use a passagem secreta. Destroçe Phunbaba com magias da série Fire.

DEPOIS DA DESTRUIÇÃO DO MUNDO

NOS CÉUS

Doom Gaze: ele não recupera HP. Vá tentando derrotá-lo. Se ele fugir, procure-o

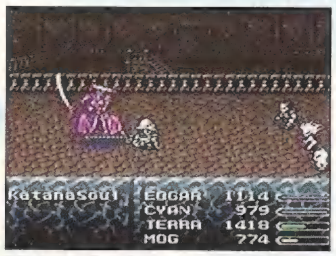
Fique passeando com o dirigível e dê de cara com Doom Gaze. Ele tem a Magicite Bahamut.

DUNCAN'S HOUSE

Fica a nordeste de Narshe. Aprenda a Bum Rush.

TEMPLO SUBMERSO

Master Pug: Vanish + Doom



Katana Soul: use os melhores ataques de cada um

Aperte A neste ponto

Ether, Graedus, Wing Edge, Magicite, X-Potion, Doom Darts, Blizzard Orb, Offering, Gold Hairpin e X-Ether.

Fale com o velho do castelo de Figaro para viajar debaixo da terra. O castelo vai emperrar num templo. Aqui há a magicite do Odin e uma sala secreta que a transforma em Raiden.

EBOT'S ROCK

Hidon: não mate antes de ele usar o Grand Train

Vá a Thamasa com Relm e Strago. Depois vá a ilha logo ao norte. Lá se pode enfrentar Hidon, que usa a magia Grand Train possível de aprendizado por Strago (comando Lore).

CASA DO PAI DE GAU

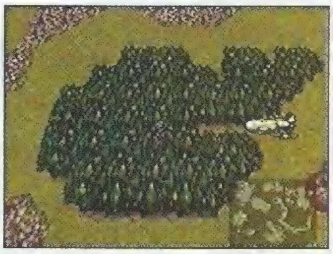
Fica próximo de Veldt. Entre aqui com Mash e Gau.

COLOSSEUM

Esse já era!

O melhor guerreiro é Setzer equipado com: Relic: Genji Glove e Offering. Equip: Fixed Dice, Dice, Red Cap e Genji Armor. Veja algumas apostas bem vantajosas:
Ninja Star → Tack Star → Rising Sun → Bone Club → Red Jacket.
Ragnarok ↔ Illumina
Czarina Gown ↔ Minerva
Blizzard ou Flame Sabre ou Thunder Blade → Ogre Nix
Imp Halberd → Cat Hood → Merit Award → Rename Card → Marvel Shoes → Tintinabar ↔ Exp. Egg
Behemoth Suit → Snow Muffler

FLORESTA DOS DINOSSAUROS

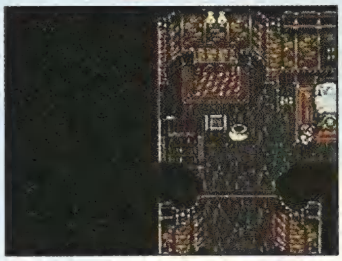


Derrote-o (Vanish + Doom) e ganhe Economizer

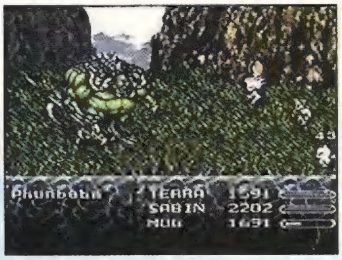
Fica logo ao norte de Veldt. É uma floresta com forma de dinossauro. Lá vivem Tyranosaur e Brachosaur. O primeiro pode fornecer um Imp Halberd se derrotado e o segundo um Economizer, um item muito útil, além de fornecerem bastante experiência a Magic Point. Para derrotá-los use a técnica Vanish + Doom ou X-Zone.

SNES

FINAL FANTASY III DETONADO



Desça pela escada escondida



Phunbaba: o ponto fraco é o fogo. Os outros devem usar seus melhores ataques

DOMA CASTLE

X-Potion (2), Fenix Down, Beads, Ether, Elixir, Remedy, Genji Glove, Flame Shld e Ice Shld.

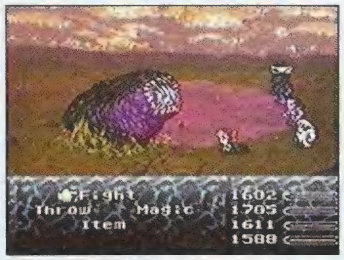
Vá com Cyan. Durma e entre no sonho de Cyan. Derrote Curley, Larry e Moe. Avance pelo trem, pela caverna e pelo castelo até encontrar Wrexsoul e derrotá-lo. Ganhe a magicite Alexandr e uma espada. Cyan ganha todas as SwdTechs.

Curley, Larry e Moe: detone Curley primeiro com a magia da série Ice. Use Fire em Larry e em Moe

Coloque a Lamp of Metal no baú e pegue o conteúdo do baú do fundo

Deixe os baús assim e acione a alavanca para prosseguir

Wrexsoul: se ele sumir é sinal de que ele "entrou" em alguém. Mate um de seus companheiros e mande ver



Vá para a ilha à nordeste do mapa e seja sugado por esse monstro. Yeah! Você achou a entrada para a caverna de Gogo

GOGO DUNGEON

Genji Armor, Magical Brsh, Ether, Red Jacket, Fake Mustache, Zephyr Cape, Hero Ring, Tack Star e Thunder Shld.

Encontre Gogo, o imitador.

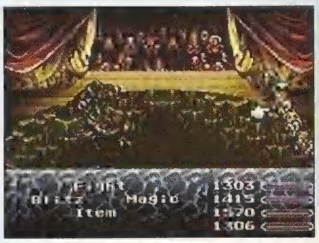
TOWER OF CULT OF KEFKA

Safety Bit, Air Anchor, Genji Shld, Gem Box, Stunner e Force Armor

Vá ao topo. Nesta torre só se pode usar magia. É bom ter a magia Ultima.

OS OITO DRAGÕES LENDÁRIOS

Depois da destruição do mundo, os oito dragões quebraram o selo e se espelharam pelo mundo. Cada um deles detém uma parte do selo da poderosa magicite Crusader. Veja onde encontrá-los e como detoná-los. PF - ponto fraco.



Dirt Dragon: HP 28500. PF: água e vento. Use float ou Gaia Gear. Local: Opera House

Storm Dragon - HP 42000. PF: trovão. Use Thunder Shld e ataque. Local: Mt. Zozo

Red Dragon - HP 30000. PF: gelo e água. Use Flame Shld. Local: Cave of Phoenix

Ice Dragon: HP 24400. PF: fogo. Detone com magia e ataque. Local: Narshe

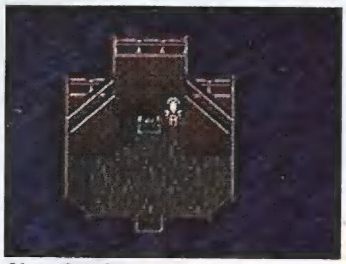
Blue Dragon: HP 26900. PF: trovão. Desça a magia. Local: Templo Submerso

White Dragon: HP 18500. PF: não tem. Ataque com Ultima. Local: Tower of Cult of Kefka

Skull Dragon: HP 32800. PF: luz e fogo. Ataque com Ultima. Local: Last Dungeon

Gold Dragon: HP 32400. PF: água. Ataque com Ultima. Local: Last Dungeon

Vá com Relm no grupo e Strago volta a pertencer a seu exército



Na primeira porta que encontrar, verifique esse ponto. Uma porta no andar de baixo surgirá e ganhará a Air Anchor

Magi Master: coloque Life3 em todos integrantes, pois quando ele morre usa Ultima mortal. Derrote-o com a mesma moeda

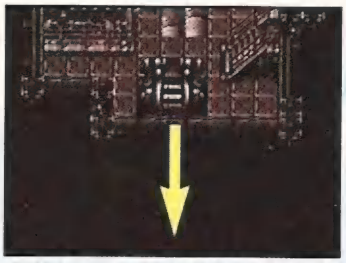
LAST DUNGEON

Coronet, Fixed Dice, Minerva, Tack Star (2), Force Shld, Force Armor, Ribbon, Red Cap, Gauntlet, Nutkin Suit, Hero Ring, Megalixir e Rainbow Brsh

Aqui as armadilhas ficam complexas com a necessidade de troca dos grupos constantemente.
GRUPO 1: Enfrente Doom.
GRUPO 2: Vença Atma e Goddess.
GRUPO 3: Derrote Inferno, Guardian e Poltergeist.
Derrote a criatura indescritível e ponha um ponto final em Kefka!

Veja uma formação bastante equilibrada

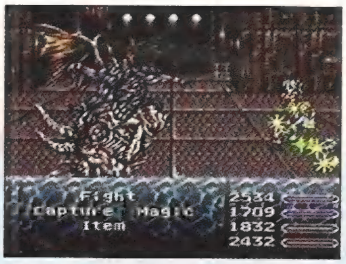
Atma: entre na batalha com Float. Depois use a técnica Quick + Ultima duplo. Não vai sobrar nada. Se acabar MP, use Osmose



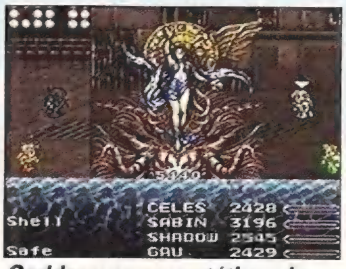
A última passagem secreta do jogo guarda a Aegis Shld

Inferno: concentre o ataque no corpo. Use Quick + Ultima duplo

Esse monstro usa muitas técnicas especiais que podem ser aprendidos por Strago



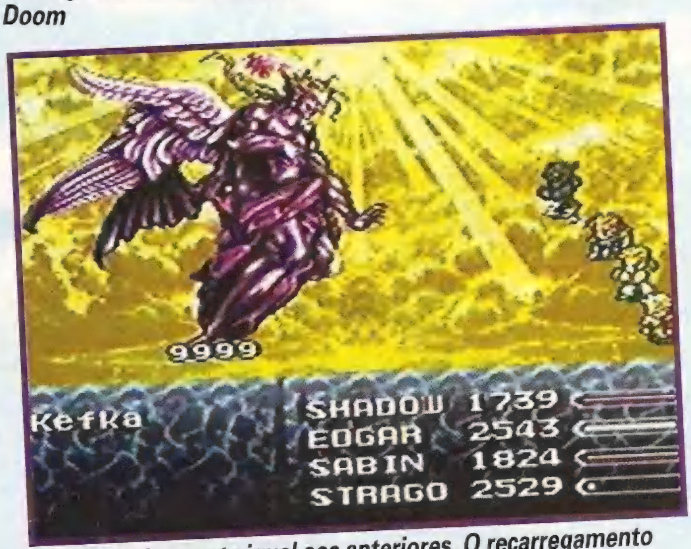
Doom: sem segredos. Mande ver Quick + Ultima duplo e o ataques mais fortes que tiver



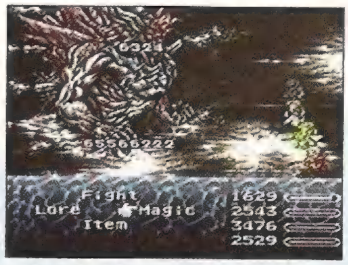
Goddess: mesmas táticas de Doom

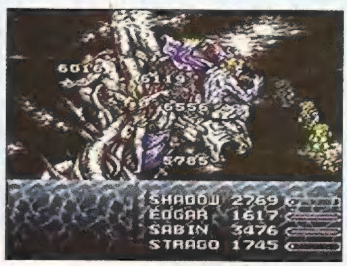
Guardian: mesma tática de Doom

Poltergeist: mesma tática de Doom

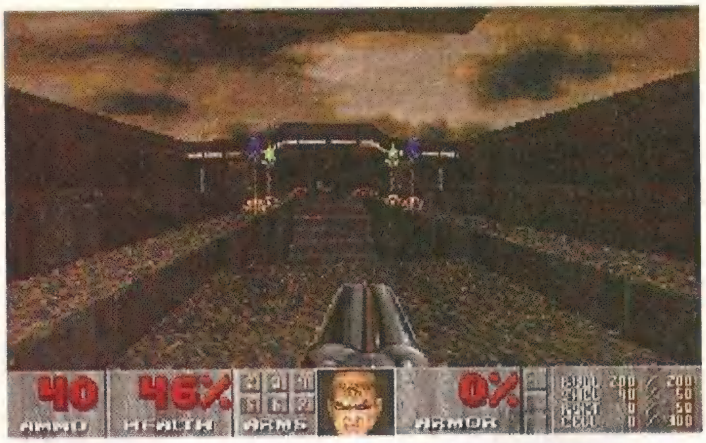


Kefka: basicamente igual aos anteriores. O recarregamento deve ser frequente pois ele tem um ataque que deixa apenas 1 HP para cada um. Agora é só detoná-lo!!





???: a ordem do grupo deve ser bem equilibrada. De preferência, tenha pelo menos um mago para cada um que enfrentar para aplicar a técnica Quick + Ultima duplo. Pelo menos dois devem se concentrar em recarregar a energia do grupo. O ideal é todos possuirem Cure3



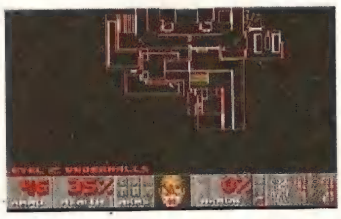
DICA: ao descer essa escada, tenha cuidado para não ser encurralado. Há dois monstros invisíveis

Muitos lugares só são acessíveis atráves de plataformas móveis

Os cenários mudam conforme o seu avanço. O mesmo acontece com os inimigos, que se tornam cada vez mais ferozes

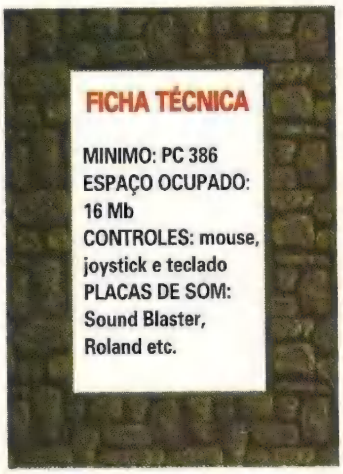
Tente completar a fase no tempo indicado

Algumas portas abrem se você estiver com um cartão específico. Para saber a cor do cartão basta observar as barras no batente



O radar é o seu maior aliado. Use-o constantemente. Barras amarelas indicam passagem, você pode ainda marcar no mapa locais mais importantes

Doom tem uma atmosfera escura e sombria



FICHA TÉCNICA

MINIMO: PC 386
ESPAÇO OCUPADO: 16 Mb
CONTROLES: mouse, joystick e teclado
PLACAS DE SOM: Sound Blaster, Roland etc.

Fanáticos do sangue, bem-vindos à mais uma esmerada sessão de carnificina e violência: **Doom** está de volta. Enquanto a primeira versão faz sua aparição nos consoles da Sega, o PC é premiado com essa segunda versão. Como desgraça pouca é bobagem, mais uma vez você tem de se virar de todo o jeito para conseguir escapar das profundezas do inferno. É a hora de pagar todos os seus pecados não confessados até hoje. Novas armas foram adicionadas para ajudá-lo a se safar dessa missão religiosa. Obviamente, encontrar as melhores armas não é uma tarefa nada fácil. Em cada fase há inúmeras passagens e corredores a serem explorados, só que nem todos são visíveis. Não espere moleza. Nesse hora, o radar é o seu melhor, e talvez o único, amigo. Olho vivo é o lema. A cada momento surgem grotescas criaturas que por algum motivo desconhecido não vão muito com a sua cara e não querem exatamente acariciá-lo. Para resolver esse problema, você só tem uma saída: mandar chumbo grosso em todo esse mau olhado. Os gráficos mantém a perspectiva em primeira pessoa no estilo **Wolfenstein 3-D**: o resultado, comprove você mesmo, é nota dez.

Não se deixe intimidar pelos monstros, chumbo grosso neles

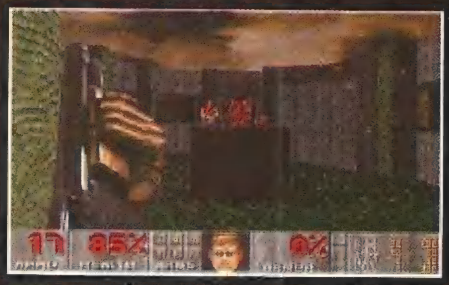
DICA: a única maneira de sair desse calabouço é acionando a alavanca (1) e correr a tempo de pegar o elevador localizado no canto (2)

DICA: algumas salas não possuem entrada natural, geralmente são isoladas por um fosso. Para alcançá-las use o botão de corrida e salte

Para os que possuem um processador 386, uma opção para aumentar a velocidade (sem mecher na qualidade gráfica) do jogo é diminuir a tela

A MELHOR DEFESA É O ATAQUE

Punhos: para aqueles que gostam de viver perigosamente



Rifle: a melhor opção para o ínicio do jogo. Demora um pouco para recarregar

Pistola: sua primeira arma e também a menos eficaz

Metralhadora: use somente quando estiver cercado por inimigos

1º CAMPEONATO

THE KING OF FIGHTERS 94

DIAS 26/11 • 3/12
10/12 • 17/12

NA FAMILY WORLD DO SHOPPING IBIRAPUERA.

EMOÇÃO A TODA PROVA.
ENCARE ESSE DESAFIO.
O MAIOR FERA NESSE JOGO LEVARÁ PRA CASA UM GABINETE PROFISSIONAL 21" NEO GEO THE KING OF FIGHTERS 94!

INSCRIÇÕES E INFORMAÇÕES PARA CADA ETAPA NA FAMILY WORLD • SHOPPING IBIRAPUERA • 531-2122.

PARTICIPE

NEO·GEO

Family WORLD

The Future Is Now SNK

APOIO FOLHA Não dá pra não ler.

SUPER GP EXPRESS

HQ

OS FLINTSTONES EM DOSE DUPLA

O que é melhor: o filme ou desenho dos Flintstones? Esta questão dividiu o público norte-americano em dois blocos: os nostálgicos, fiéis aos traços de Hanna Barbera, e os adoradores de Steven Spielberg, o produtor do filme. Querendo atrair todo mundo, a Harvey Comics bolou um grande lance. The Flintstones em Double Vision é um gibi diferente de tudo o que já se viu.

Feito com duas cores sobrepostas, traz óculos com lentes vermelha e azul, similar ao 3D. Só que o efeito é diferente. Você lê a revista com um olho só. Cada cor corresponde aos traços da cor inversa. Assim, ao usar a "lente" vermelha, você enxerga os traços azuis, que correspondem ao desenho de Barbera, como ao usar a azul, o leitor seguirá os personagens do cinema. O preço é U$ 2,95.

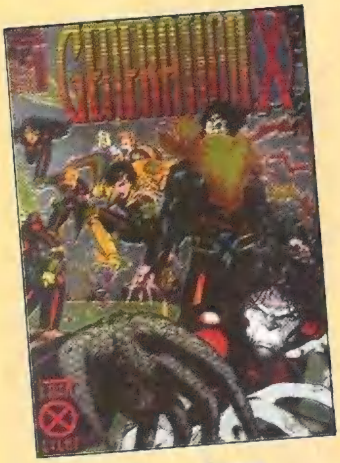
O Fred do cinema e dos gibis está em Double Vision

John Goodman e o Fred do desenho às voltas com um tremendo papagaio

Com a lenta azul você vê os personagens do desenho e com a vermelha os do cinema

MARVEL MUDA TUDO NO X-MEN

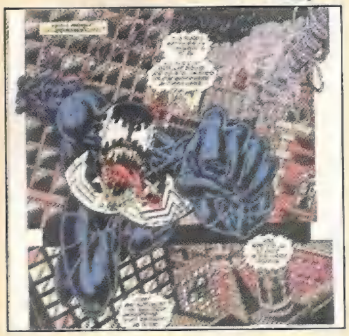
A Marvel perdeu há muito o fio da meada da saga X-Men e bolou uma nova geração para a série. Generation X é uma revista totalmente reformulada, do formato à capa de papel laminado especial. Os heróis foram redesenhados. Wolverine teve suas garras de Adamantium substituídas por garras de ossos. O professor Xavier bateu com as dez e não pinta na nova série. Novos heróis, bem interessantes, completam o time. É bom que, pelo menos desta vez, a Marvel acerte a mão!



Os personagens foram reformulados no Generation X

HOMEM ARANHA COVER

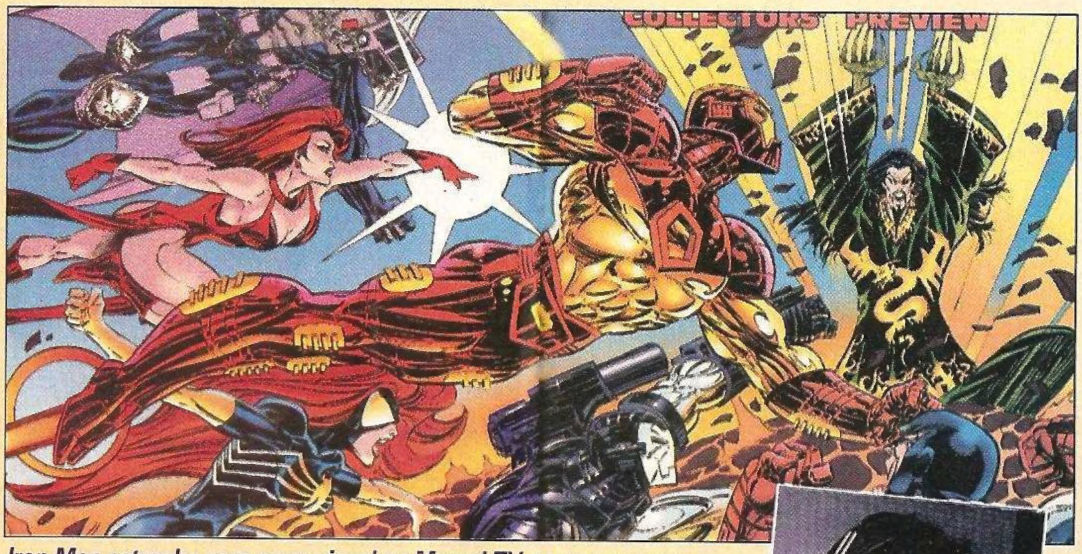
Na ânsia de imortalizar Spiderman, a Marvel faz de tudo. Na série Guerras Secretas, o aranha ganhou um colã negro como uniforme e novas habilidades. Como se não bastasse, Stan Lee assina o novo Clone. Ben Reilly está encanado que é o verdadeiro Homem-Aranha. Ele sai às ruas de Nova York fazendo justiça com as próprias mãos.



AQUI ESTÁ O POWER QUE SEU OLHO DE LINCE PROCURA
POWER

DESENHO

IRON MAN REESTRÉIA NA TV ANO QUE VEM



Iron Man estranha com novo visual na Marvel TV no ano que vem

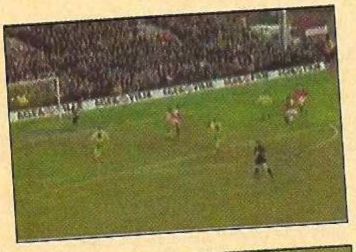
Os fãs de Homem de Ferro espalhados pelo mundo tem todos os motivos do mundo para comemorar. A edição de novembro da Iron Man & Force Works (especial para colecionadores) traz uma matéria dedicada ao novo desenho animado de Iron Man prometido para estrear na Marvel TV no ano que vem. A produção está recebendo um cuidado todo especial, misturando imagens 3D geradas em computador com a animação convencional em células bidimensionais. Os caras não descuidaram nem da voz do industrial Tony Stark, que será feita por Robert Hays, que trabalhou no filme Apertem os Cintos o Piloto Sumiu.

Robert Hays entra com a voz de Stark

ESPORTE

BOLA NO PÉ E OLHO NA TELA

É mundo velho! Enquanto nós aprendemos futebol pelos métodos tradicionais, ou seja, no gramado com a bola no pé, os americanos apelam para a tecnologia de ponta para tentar recuperar o vexame desta estabelecer um diálogo mais íntimo com a bola. A ESPN, a maior rede de TV esportiva do planeta, encomendou à Intelliplay dois softwares Multimidia para ajudar os gringos a compreender o mundo do futebol-soccer. Disponíveis em três sistemas (Macintosh, 3DO e PC-CD), **Let's Play Soccer e Soccer: Skills & Strategy** apresentam vídeo interativo e telas de estratégia. Quem dá as dicas do jogo são dois "craques" americanos: John Harkes que jogou a última Copa do Mundo pelos EUA, e a artilheira da seleção feminina norte-americana, Mia Hamm, campeão mundial na categoria. Os dois mostram técnicas, estratégias e situações de jogo a um garoto que perdeu um pênalti durante um jogo de seu time. O vídeo traz lances do campeonato inglês e das eliminatórias da última copa para ilustrar as aulas. No final, como em toda boa história americana com o tradicional tom dramático e heróico, o garoto volta a campo e converte o pênalti que tinha perdido antes. Como você pode imaginar, não é o tipo de jogo para seduzir a garotada das nossas plagas, que sai chutando tudo que é redondo por aí!

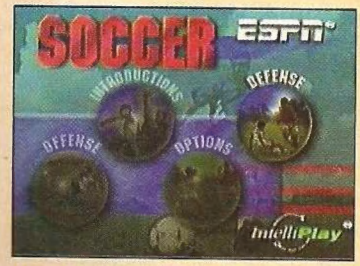


Até drible tentam ensinar

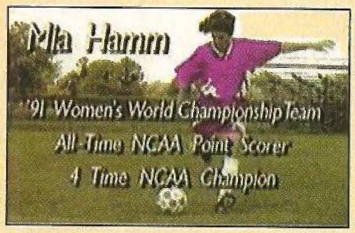
Muita conversa nos treinos

Táticas estão presentes

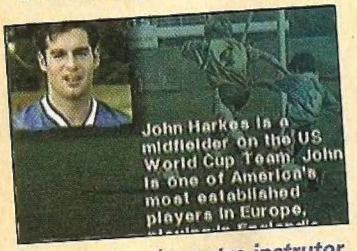
O lance do pênalti perdido



Há técnicas de ataque e defesa



Mia Hamm mostra o que sabe



John Harkes é o outro instrutor

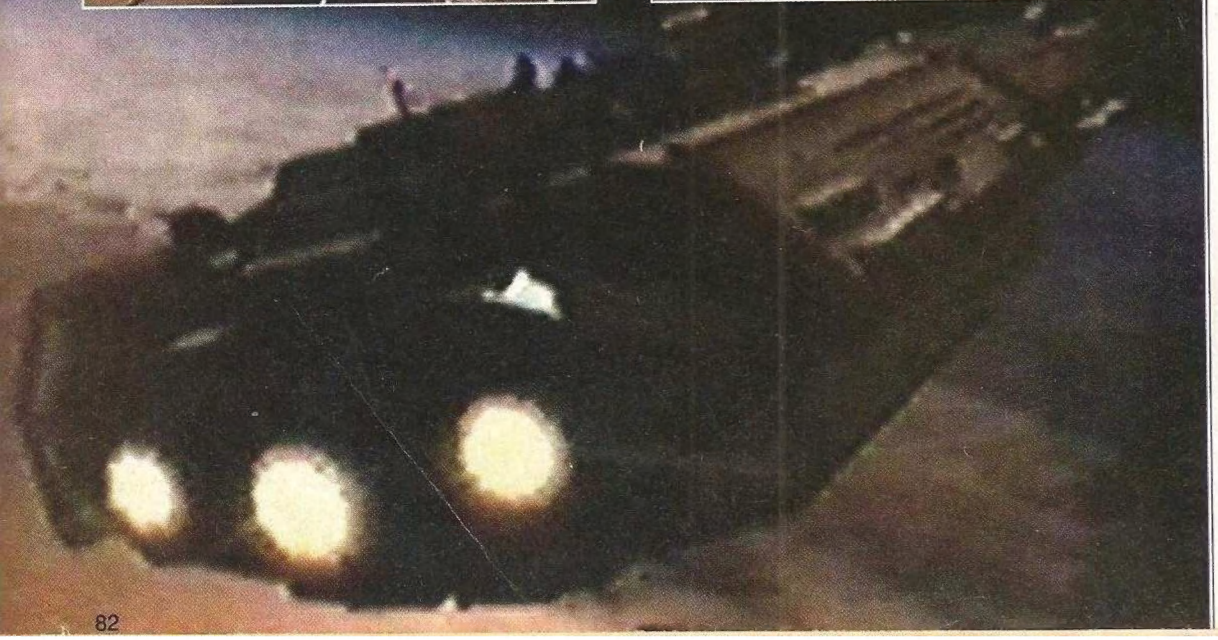
SHOCK WAVE

Chega de pânico, agora todos podem dormir tranquilos. Nós salvamos o mundo. Não foi nada fácil acabar com os aliens em *Shock Wave*. Mas o último estágio até que foi mamão com açúcar, comparando com as fases 3, 5 e 8. O segredo é avançar devagar e ficar de olho grudado na tela. Após o tradicional "happy end", carregue o seu game de novo e tenha uma grande surpresa.

DICA: os "refuel drones" da fase: 238, 159, 100, 71, 35 e 18. Este recarrega parcialmente

Destrua as fontes de energia da nave-mãe. O primeiro está dentro desse túnel

DICA: ao chegar no "coração" da nave, atire de uma distância segura para não ser atraído



NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor da Unidade:
José Renato Dias de Aguiar

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 9 - DEZEMBRO DE 1994

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Chefe de Arte: Marco A. Sismotto
Assistente Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Redator: Marcelo Câmera
Consultores: *Andrea M.. Moreira e Silva* ***(tradução)****, Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cíngano, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi* ***(jogos)***

ENGº. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Francisco Moreira Júnior
Editoração: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima

MARKETING
Gerente de Produto: Roberto Carnicelli
Assistente de Produto: Ane Shirley M. Ramos

PUBLICIDADE
Gerente: Lucia M. Roscio
Executiva de Contas: Alda Marin
Contato: Sheila Briz
Assistente: Adriana Borella

PROPAGANDA E PROMOÇÃO:
Coordenadora de Prop. e Prom.: Ione Fabiano
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Assistente de Arte: Edgar Morelli

Diretora responsável: Iara Rodrigues

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, José Renato Dias de Aguiar, Shozi Ikeda, Iara Rodrigues e Sônia Regina Carvalho

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214.

MTV BRASIL 94

ESPORTE NÃO É SAÚDE.
MTV SPORTS SÉRIE 3

A forma MTV de ver o esporte.
Apresentação Márcio Garcia.
Todo sábado, 18:30. Na MTV.

O VIDEOGAME 2 EM 1

- O ÚNICO MEGA QUE INCLUI ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
- EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO PARA QUALQUER CARTUCHO OU CD AMERICANO/JAPONÊS

HIGH RESOLUTION 16 BITS

MEGAVISION
O MEGA MASTER
DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION* e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo.*

Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

* SEGA, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE e GENESIS são marcas registradas de terceiros sem vínculo de qualquer espécie com a DYNACOM.